PC ИГРЫ: МЫ ПЕРВЫМИ В МИРЕ ИГРАЕМ В МУЛЬТИПЛЕЕР DEAD SPACE 2

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

10 ОКТЯБРЬ

#10(82) 2010

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА: 250 РУБЛЕЙ

DEAD SPACE 2

ТЕМА НОМЕРА

LEVEL UP

ПРИЛОЖЕНИЕ: **НОВЫЙ ВИДЕОЖУРНАЛ**

СТР. 36
BIOSHOCK INFINITE
ШОКИРУЕМ СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ

СТР. 44
DRAGON AGE 2
БОЛЬШЕ МОРДОБОЯ, МЕНЬШЕ RPG

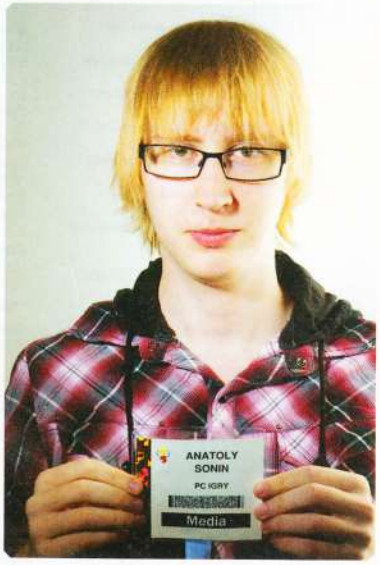
СТР. 90
MAFIA 2
СЕМЕЙНЫЕ ЦЕННОСТИ

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4607157100018 10010

ПОСТЕРЫ: DEAD SPACE 2, готика 4: АРКАНИЯ

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ: JAMES BOND 007: BLOOD STONE, AGE OF EMPIRES ONLINE

EDITORIAL



Release by
NALSUA kosmos

Номер, который вы держите в руках, создавался в экстремальных условиях – даже более экстремальных, чем обычно. Наш временно бессменный вождь Игорь Сонин пересидел сдачу журнала в коммунистической столице мира Пекине, а мы с Кириллом Перевозчиковым делали весь номер вдвоем. Получилось недурно – хотя бы и потому, что сам месяц выдался удачный. С одной стороны, осень уже началась, а хитовые игры кучами повалились на прилавки – Mafia 2, Kane & Lynch 2 и FIFA 11 мы уже оценили и снабдили рецензиями. С другой, до нового года еще далеко, поэтому разработчики активно продвигают свои зимние блокбастеры и приглашают нас на разнообразные показы. Я сам, например, летал в студию Visceral Games, чтобы взглянуть (да-да, первым в мире) на мультиплеер Dead Space 2. А Кирилл Перевозчиков в этом месяце ездил к издателю смотреть «Готику 4» – он остался в полном восторге и с особым почтением отзывался почему-то о модельках деревьев, читайте его странное превью на странице 50. С инди-шутером The Ball мы тоже ознакомились у издателей, а с разработчиками BioShock Infinite и Dragon Age 2 пообщались в рамках интервью – игры эти выглядят первоклассными. А что же наш главный редактор? Надеемся, что скоро он вернется. Пока от него пришла только весточка:

Дорогие коллеги. В коммунистическом Китае все хорошо. Власти контролируют доступ в Интернет, насовсем закрыты Facebook, YouTube, Twitter и даже «Живой журнал». Газеты пишут, что китайцы живут в великой стране, а все остальные страны им завидуют. По телевизору крутят телесериалы про революцию и гражданскую войну. Использование средств шифрования данных карается годами тюрьмы. Но вы не волнуйтесь. Даже если меня посадят за то, что я искал в «Википедии» статьи про Тайвань, у меня всегда останется World of Warcraft. Он (в версии без нежити) продается в газетных киосках по всей стране. Отдохну, поиграю, поправлю здоровье. Если вам будут звонить с неопределенных номеров, скажите пожалуйста, что я всецело поддерживал курс партии и правительства, а на столе у меня стоит фигурка не космического морпеха, а председателя Мао. Надеюсь, мы когда-нибудь увидимся. Ваш все еще действующий главный редактор.

Игорь Сонин, Анатолий Сонин

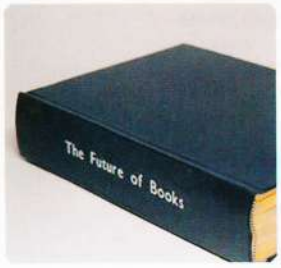
ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В СЕНТЯБРЕ

АНАТОЛИЙ СОНИН

Прошедший месяц запомнился двумя событиями – я съездил в Сан-Франциско на показ Dead Space 2 и в Эмпайр-Бэй для прохождения Mafia 2. По ощущениям вторая поездка была намного более реальной: если не выходить в «Мафии» за сюжетные декорации, кампания игры навсегда отпечатывается в памяти как происшествие из жизни. ■

АЛЕКСАНДР БАРЫШНИКОВ

Лучшим впечатлением сентября стали не игры, а фильм «Мачете». Никакой диалектики, символизма, розовых соплей и прочей пустопорожней дряни, два часа простых мужских радостей: тонны оружия, голые девицы, отрубленные конечности врагов, летающие по экрану туда-сюда. Отлично осень началась, я считаю. ■



СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

Из-за рубежа пришла посылка с книгами на английском языке – а вместе с ней понимание того, что книгоиздательское дело в России уже долгое время существует в эмбриональном состоянии. Хотя продвигаемся! Местами. Книжки все еще печатаем на туалетной бумаге – а вот по ценам почти догнали. ■

ПЕТР САЛЬНИКОВ

Неожиданно нашел в Сети замечательную программу Boxer для Mac OS X – это такой DosBox для простых смертных: то есть, для того чтобы сыграть во что-то из детства, необязательно заправлять свитер в штаны, отращивать усы и резко осваивать командную строку. Пытаюсь снова пройти Warcraft 2 и постичь Alone in the Dark. ■

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ СО ВСЕЙ РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у вас возникают вопросы по подписке на «РС ИГРЫ», звоните! Мы поможем вам подписаться удобно и выгодно!

ЗАХОДИТЕ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

Выскажите сотрудникам редакции все, что вы о них думаете, на официальном форуме «РС ИГР».

Ежемесячный журнал «РС ИГРЫ» №10(82) 2010

Главный редактор
Игорь Сонин
igor.sonin@gameland.ru
Старшие редакторы
Кирилл Перевозчиков,
Анатолий Сонин
Редакторы
Иван Гусев, Денис Кублицкий,
Игорь Федюкин

Арт-директор
Анна Старостина
Верстка
Екатерина Селиверстова
Анна Дубина
Корректор
Юлия Соболева

Level UP
levelup@gameland.ru
Евгений Попов, Дмитрий Эстрин,
Юрий Левандовский

РС-диск
Александр Антонов,
Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин,
Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
post@pc-games.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Директор группы GAMES & DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко

Директор по продаже Gameland TV
Марина Румянцева
rumyantseva@gameland.ru
Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова
Директор группы спецпроектов
Арсений Ашомко
ashomko@gameland.ru
Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@gameland.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер
Татьяна Яковлева

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
Тел.: +7 (495) 935-4034
Факс: +7 (495) 780-8824
Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
Руководитель спецраспространения
Наталья Лукичева
lukicheva@gameland.ru

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

ПРЕТЕНЗИИ И ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков, пишите по адресу: claim@gameland.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе,
д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 85 000 экземпляров
Цена свободная

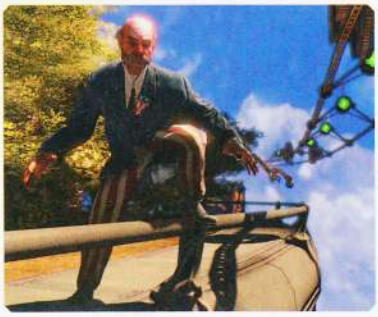
Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.

Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2010

СОДЕРЖАНИЕ

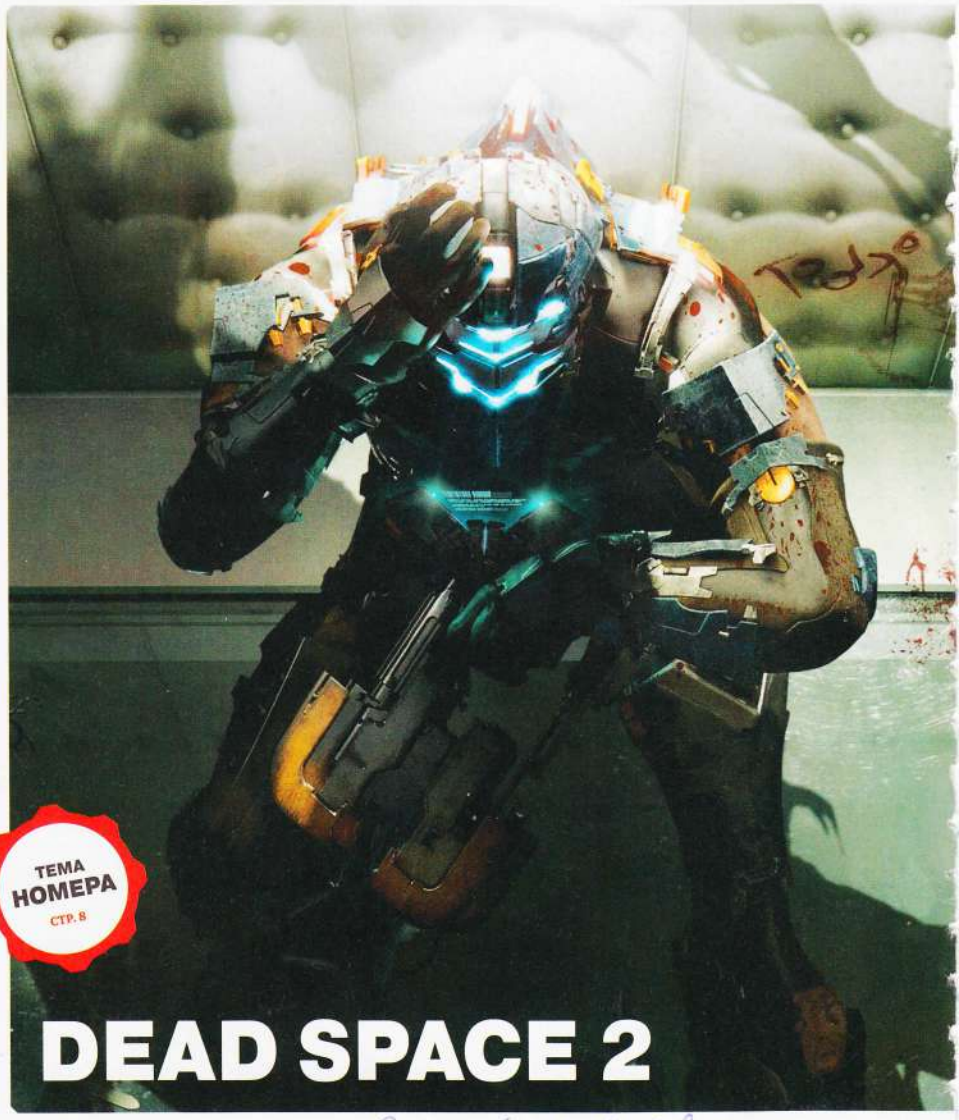


BIOSHOCK INFINITE. Кен Левин продолжает сериал невероятной историей про город, парящий в небесах. СТР. 36

ГОТИКА 4: АРКАНИЯ. Мы провели несколько часов с финальной версией четвертой «Готики» и остались довольны результатом. СТР. 50

DRAGON AGE 2. Сиквел главной RPG прошлого года. Разработчики отвечают на наши каверзные вопросы. СТР. 44

MAFIA 2. Даже восемь лет спустя «Мафия» остается главным гангстерским боевиком на планете. СТР. 90



Release by NALSURkosmos

1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

ТЕМА НОМЕРА
8 Dead Space 2

НОВОСТИ
18 Новости
28 Галерея
30 Игровая карта мира
32 10 интересных фактов
34 Чарты и релизы

ВПЕЧАТЛЕНИЯ
36 BioShock Infinite
44 Dragon Age 2
50 Готика 4: Аркания
54 Звездные волки 3: Пепел победы
58 The Ball

ПРЕВЬЮ
60 James Bond 007: Blood Stone
62 Warhammer 40000: Space Marine
64 Dungeon Siege 3
66 Operation Flashpoint: Red River
68 Might & Magic: Heroes 6
70 Age of Empires Online
72 Полный привод 3

СПЕЦ
74 DLC: Три веселые буквы
82 Социализация

РЕЦЕНЗИИ
90 Mafia 2
96 FIFA 11
100 Kane & Lynch 2: Dog Days
104 BlazBlue: Calamity Trigger
108 Elemental: Войны магов
112 Doctor Who: The Adventure Games
114 Ship Simulator Extremes
118 Виктория 2
120 Амнезия: Призрак прошлого
122 Worms: Reloaded
124 King's Bounty: Перекрестки миров
126 Burn Zombie Burn!
128 Гид покупателя

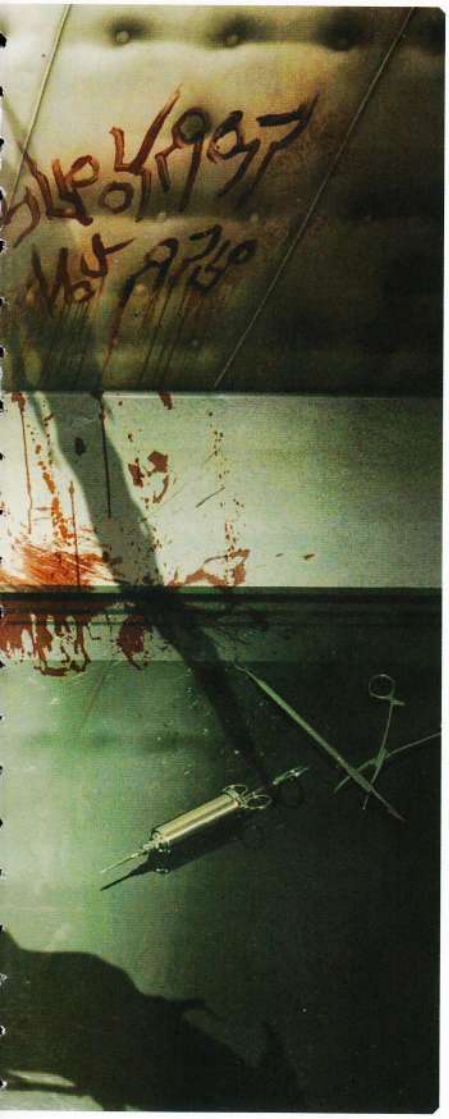
РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ
130 Российские локализации

НЕЗАВИСИМЫЕ ИГРЫ
134 Игры от независимых разработчиков

ШКОЛА РАЗРАБОТЧИКА
140 Уроки геймдизайна от Katauri Interactive

СПЕЦ
146 Памятники виртуальной архитектуры: Графические движки в ретроспективе, Часть 3

ЖЕЛЕЗО
156 Железные новости
158 Тест ноутбуков с диагональю более 17 дюймов



СОДЕРЖАНИЕ

162 Тест джойстика Saitek Aviator AV8R-03
163 Тест коммуникатора RoverPC S8
164 Тест процессора Intel Core i7-875K
165 Тест материнской платы GIGABYTE GA-X58A-UD3R
166 Тест «читалки» Digma e500
168 Технология
169 Компьютерная грамотность
170 Конфигурация

РЕТРО
172 Dungeon Keeper
176 История Bullfrog Productions
178 Ретроновости

О НАБОЛЕВШЕМ
180 Письма

СОДЕРЖАНИЕ DVD
184 Полезные файлы на наших DVD

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ
186 Думаков Сергей
188 Рубанов Дмитрий

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ
190 Мор. Утопия

192 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

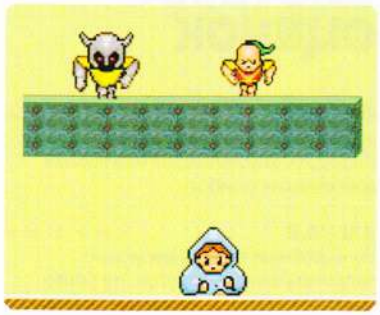
Зебра	2 обл.
Альфабанк	3 обл.
Gygabite	4 обл.
Grafitec	3, 39
Wargaming.net	7
1С–СофтКлаб	17, 33
Depo	43
Игромир	49
mail.ru	53
Журнал «Форсаж»	57
vigoda.ru	107
Подписка общ.	117
Подписка ред.	127
gl.tv	133
GamePost	139, 179
Журнал «Страна Игр»	167
Журнал «Тюнинг Автомобилей»	171
Журнал Total Football	175

ИГРЫ В НОМЕРЕ

Age of Empires Online	70
BioShock Infinite	36
BlazBlue: Calamity Trigger	104
Burn Zombie Burn!	126
Dead Space 2	8
Doctor Who: The Adventure Games	112
Dragon Age 2	44
Dungeon Keeper	172
Dungeon Siege 3	64
Elemental: Войны магов	108
FIFA 11	96
James Bond 007: Blood Stone	60
Kane & Lynch 2: Dog Days	100
King's Bounty: Перекрестки миров	124
Mafia 2	90
Might & Magic: Heroes VI	68
Operation Flashpoint: Red River	66
Ship Simulator Extremes	114
The Ball	58
Warhammer 40000: Space Marine	62
Worms: Reloaded	122
Амнезия: Призрак прошлого	120
Виктория 2	118
Готика 4: Аркания	50
Звездные волки 3: Пепел победы	54
Мор. Утопия	190
Полный привод 3	72

DLC: ТРИ ВЕСЕЛЫЕ БУКВЫ. «РС ИГРЫ» инспектируют самые важные DLC последних нескольких лет. СТР. 74

ИГРОВЫЕ ДВИЖКИ В РЕТРОСПЕКТИВЕ. Часть третья: современные игровые движки и технологии будущего. СТР. 146



СОЦИАЛИЗАЦИЯ. Наш корреспондент узнал у главных людей в российской игровой индустрии, почему она превращается в «Счастливую ферму». СТР. 82

Release by NALSVR kosMos

ПОСТЕРЫ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

ЕСЛИ ВЫ ВДРУГ ПОТЕРЯЛИСЬ НА ПРОСТОРАХ «PC ИГР», САМОЕ ВРЕМЯ ЗАГЛЯНУТЬ СЮДА. КАК СОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В НАШЕЙ СИСТЕМЕ ОЦЕНОК, КОМУ И ЗА ЧТО ПРИСУЖДАЮТСЯ НАГРАДЫ И КОГО МЫ ОТПРАВЛЯЕМ ПРЯМИКОМ В МОГИЛУ – ВСЕ ЭТО ВЫ УЗНАЕТЕ ИЗ ПУТЕВОДИТЕЛЯ ПО ДИЗАЙНУ.

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Если вам интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они вам тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.5 ★ ★ ★
На редкость неудачная игра. Безнадежно устаревшая или полная критических ошибок.

4.0 – 5.5 ★ ★ ★ ★ ★
За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. Не более.

6.0 – 7.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Хорошая задумка, испорченная серьезными ошибками, нишевый или малобюджетный проект.

7.5 – 8.5 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Замечательный проект. Необычный, интересный. Но при этом не лишенный недостатков.

9.0 – 10.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Произведение искусства. Образец дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Вы прочитали рецензию в журнале? Тогда скорее вставляйте диск в привод и запускайте видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Пресс-релизы и постановочные скриншоты создают превратное представление о будущей игре. Поэтому мы готовим видео с реальным геймплеем и комментариями создателей.

Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Это отличный шанс самому попробовать игру.

НАГРАДА

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
Лучшие проекты, помимо высоких оценок, получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и общую увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Но все равно обязательно прочитайте рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

Автор:
Анатолий Сонин

DEAD SPACE 2

КАК ЗОМБИ В КОСМОС ЗАПУСКАЛИ

«Electronic Arts – налево», указывает табличка на железнодорожной станции Бэлмонт, что в сорока минутах езды от Сан-Франциско. Я смотрю на нее со второго этажа отъезжающего поезда линии Caltrain (название которой нисколько не отражает качество предоставляемых услуг) и понимаю, что здесь-то мне и надо было выходить. Следующие полчаса автобусами (ух ты, двери открываются руками!) и такси (ух ты, не так уж и дорого!) я буду добираться в пункт назначения: EA Redwood Shores, самый главный отдел интернационального издательства.

Пяток корпусов, больше тысячи сотрудников, свое футбольное поле, свой Starbucks и даже комната с бесплатными игровыми автоматами – в Electronic Arts, оказывается, недурные условия труда. Именно здесь обитают создатели The Sims, здесь офис EA Sports, здесь же и студия Visceral Games, в которую сегодня направляемся мы. Нас встречает здешняя пиарщица, мы знакомимся с разработчиками и усаживаемся в студии перед большим монитором.

МОЛЧАЛИВЫЙ ИНЖЕНЕР

Первую демонстрацию устраивает исполнительный продюсер Стив Па-

Автомат стал намного полезней: у него теперь есть подствольный гранатомет и он отлично работает против зомби-детей.

Кажется, это первая игра, где надо убивать младенцев.

РИЧ БРИГГЗ (Rich Briggs), продюсер Dead Space 2

? Первая часть, как мы знаем, была очень страшной – возможно, даже слишком. Сиквел так же сильно будет пугать игроков?

Мы, конечно, не хотим сбавлять градус ужаса, но мы решили вставить особые эпизоды, где игрок сможет передохнуть, отдышаться и, возможно, даже отомстить некроморфам. Айзек уже сражался с чудищами, он знает, что надо делать. Мы проследили, чтобы хоррор и экшн вовремя сменяли друг друга, и игрок не успевал заскучать.

? Айзек стал быстрее, он более ловкий. Как вы в таких условиях заставите игрока испугаться?

Тут нужно было работать с балансом – например, врагов мы сделали сильнее. Даже старые чудища получат новые приемы. И не ждите, что игра будет проще: патронов все еще в обрез, врагов тонны, уровни полны опасностей. Но и у героя возможностей больше. Кроме того, мы придумали новые способы испугать геймеров: например, сделали хоррор важной составляющей сюжета.

? Это как-то связано с безумием и галлюцинациями Айзека?

(Смеется) Ну, это я пока оставлю без комментариев. Но да, Айзек действительно понемногу сходит с ума, и по ходу игры становится понятно, что без помощи доктора он попросту умрет.

? Почему вы вдруг решили дать Айзеку голос?

В первой части герой не говорил – мы сделали его таким, чтобы игроку было проще представить себя на месте Айзека. Но в итоге многим персонаж показался слишком пассивным – создава-

лось впечатление, будто история двигается без участия Айзека, а его просто ведут за руку. Мы хотели это исправить и передать власть главному герою – он при этом не превратится в говорливого шутника, а будет общаться с персонажами строго по делу. Ну и плюс раньше Айзек никак не реагировал на разнообразные брутальные сцены. На его глазах кому-то отрывали голову, а он стоял как ни в чем не бывало. В этот раз он будет вести себя реалистичней. Ну и вообще – голос сделает Айзека более интересным и глубоким персонажем, мы сможем передать через речь мысли героя и иногда напомнить о каких-то сюжетных подробностях.

? А вы объясните, почему он вдруг начинает говорить, когда всю прошлую игру был молчуном? Это же выглядит странно.

(Смеется) Мы об этом даже не думали. Ему, знаете ли, раньше просто нечего было сказать. Весь Dead Space он был в шоке и не мог слова вымолвить, только теперь пришел в себя.

? Почему Айзек не прыгает?

Потому что он тяжелый! (Смеется) На самом деле, это было очень важное решение дизайнеров. Как только вы добавляете возможность прыгать, вы получаете совершенно другую игру. Мы не хотим делать платформер, у нас хоррор. Игрок должен чувствовать давление, страх, свою уязвимость. И если вы дадите игроку возможность хотя бы залезать на объекты, геймплей полностью изменится – враги вдруг станут не такими страшными, уровни перестанут пугать. Если я, например, могу допрыгнуть до потолка и осмотреть каждый темный угол комнаты, локация становится для меня безопасной. Но если у вас нет возможности проверить, что там у потолка зловеще скребется, – вот тогда вам становится страшно.

? Зачем вы нарисовали герою столько смертей? И таких брутальных! Так же никто не делает!

Вы что, жалуетесь? (смеется) Мы часто делаем такое, чего никто больше не делает. Добро пожаловать в Visceral Games! На самом деле мы просто хотели сделать каждый момент игры интересным – включая смерть. Умерли? Получите удовольствие, посмотрите красивую сценку. И во второй игре смертей будет еще больше, и они окажутся еще более жестокими.

Живой Питер Мур, подсмотренный мной из окна. Он, если кто не знает, главный в EA Sports, а в прошлом большая шишка из Microsoft.

И это только один из корпусов EA Redwood Shores – отдел тут действительно огромный. Офис Visceral Games расположен слева от нас, на четвертом этаже.

путсис (Steve Papoutsis). Играть пока нельзя, можно только глядеть и задавать вопросы.

Хотя стоп, давайте не будем спешить и сначала освежим память: в первой игре главный герой по имени Айзек Кларк, если кто забыл, попал на борт космического корабля Исимура ровно в тот момент, когда все тамошнее население было заражено чудищами-некроморфами (на слово «зомби» наложен запрет). Айзек ничего не знал, делал разные глупости и выполнял приказы каждого, кто соблаговолил связаться с ним по рации, и в итоге нашел первопричину инфекции: ее распространил загадочный артефакт «маркер», найденный исимуровцами. Сюжет получился неприлично сложный и интересный, а развивали его не только в игре, но и в иных форматах: комиксах, мультфильме и даже романе.

Если в первой части Айзек был лишь заложником обстоятельств, то в сиквеле герой перестанет наконец быть тряпкой, соберется и станет центральной фигурой сюжета – он не только получит характер и голос (раньше наш суперинженер оставался убежденным молчуном), но и отправится бить некроморфов исключительно по собственной воле. Кто, если не он? Ведь именно Айзек собственноручно одолел армию тварей на Исимуре и благополучно улетел в закат (в космосе бывает закат, даже не спорьте). И у Айзека, как поясняет нам Стив Папутсис, есть дополнительные мотивы воевать с нечистью: он «хочет раскрыть заговор правительства, связанный с восстановлением маркера». Одна проблема – непонятно, в своем ли герой уме. Тут какое дело: все, кто входил в контакт с маркером, однажды начинали видеть галлюцинации и теряли рассудок, и Айзеку этой судьбы тоже не избежать. Но каждый раз, когда мы напоминаем авторам о некоторой ненадежности психики глав-

Драться придется во вполне себе обыденных местах – это, например, железнодорожная станция.

Бесконечность – не предел!

ного героя, они нервно хихикают и говорят что-то вроде «какие галлюцинации? Мы ни про какие галлюцинации не говорили». Так что не удивляйтесь, если весь Dead Space 2 окажется в финале одним большим глюком.

Но реальность это или плод больного воображения, а некроморфы в сиквеле возвращаются – на этот раз чудища появятся на космической станции Спрол (Sprawl), что на орбите Сатурна. «А на планету мы спустимся?» – спрашиваю я у разработчиков совершенно безразличным тоном. «Да, и это тоже будет... эммм, или нет», – мой собеседник явно неуверен, можно ли раскрывать эту информацию. Как бы то ни было, большая часть игры пройдет именно на станции, а тамошний пейзаж должен быть как минимум разнообразней коридоров Исимуры (окрашенных всеми цветами радуги от серого до коричневого). Спрол – это гражданское поселение, тут есть бедные и богатые районы, больницы, магазины, церкви, школы – иными словами, все те места, где мы так привыкли убивать обыкновенных, земных зомби.

Разработчики готовятся к первому показу мультиплеера. Говорят, между собой они играют пару раз в неделю. Да, слева торчит именно то, что вы подумали...

...резиновая женщина главного дизайнера по интерфейсу.

УЖАСНО, ИНТЕРЕСНО

Но все это теория. Стив включает консоль (игра работает тут на PS3) и переходит к практике. На экране уровень с невесомостью – сразу видно, что Кларк научился новым трюкам в открытом космосе: если раньше он умел только прыгать с одной платформы на другую, с потолка на пол и со стены на стену, то теперь может свободно летать и по желанию «примагничиваться» к любой поверхности. И, да, перестрелки в безвоздушном режиме останутся, причем обещаны даже летучие некроморфы. Интересуюсь: «А прыгать-то по-старому можно? Нам так это нравилось!». «Нет, говорят, – теперь только вот так».

Что в космосе, что на станции – везде игра выглядит куда более «блокбастерной». Айзек быстрее и ловчее, он бодро кричит что-то в рацию, хоррор изредка разбавляют драками с боссами и мини-играми. Например, в демке герой находит специальное устройство, на котором он «выстреливает» себя в космос, чтобы быстрее долететь до отдаленного участка станции. При этом игрок должен уворачиваться от орбитального мусора и не вспоминать слишком часто Force Unleashed 2, которая начинается с очень похожей сценки.

Заканчиваем первую демку и переходим к следующей: теперь контроллер у нас в руках, а на консоли запущена версия с E3 (на выставке играть в нее никому не давали). Уровень оказывается на удивление простым: все оружие прокачано до максимума, патронов полно, поэтому некромофов мы укладываем направо и налево. Даже о расчленении (которое, конечно, осталось основной механикой игры) беспокоиться не приходится – можно просто стрелять в голову. Разработчики объясняют: «Демку мы специально упростили, чтобы ее было проще показывать на выставках. Было бы некрасиво, если бы ге-

АЙАН МИЛХЭМ (Ian Milham), арт-директор Dead Space 2

? Первая игра была несколько серо-коричневой. Почему?

В первой игре мы решили сделать цветовую гамму в духе фильмов Дэвида Финчера – знаете, «Семь», «Бойцовский клуб». Довольно монохромная гамма. Я бы сказал, что мы даже слишком хорошо справились с задачей: все нам говорили, что игра выглядит здорово, но несколько однообразно. Поэтому в сиквеле мы и решили сделать локации более разномастными – и визуально они сильно будут отличаться. Мы все еще много работаем с цветом, но разнообразия теперь точно больше.

? А что вы вообще думаете о серости современных игр? Откуда взялась эта современная цветовая гамма?

Мне кажется, все просто пытаются поднять серьезные, взрослые темы, хотят сделать игры кинематографичными. А такую цветокоррекцию можно встретить в массе разных фильмов. Иногда, конечно, с этой серостью перебарщивают – но так происходит со всеми новыми технологиями. Это, знаете, как синтезаторы в начале 80-х. Несколько лет музыка была просто ужасной: никто не понимал, как с новым инструментом работать, но все хотели попробовать. А теперь синтезаторы отлично вписываются в группы. Мне кажется, с цветовыми фильтрами будет то же самое.

? И в прошлом поколении так сделать было нельзя?

Нет, не на таком уровне. И сейчас «серость» игр обуславливается не какими-то техническими проблемами, это исключительно творческий подход.

? Если сравнить скриншот из первой игры и из второй, какое

АЙЗЕК ГОВОРИТ ПО РАЦИИ, РЕАГИРУЕТ НА ПРОИСХОДЯЩЕЕ ВОКРУГ И ВООБЩЕ ПОХОЖ НА НОРМАЛЬНОГО ЧЕЛОВЕКА.

рой в ней умирал». Айзек тут и впрямь быстрее, у него теперь автоматически восстанавливается полоска стазиса (stasis, замедление врагов), а телекинез работает динамичней – почти так же бодро, как гравитационная пушка в Half-Life 2. Правда, столами и стульями некроморфов все еще не покалечишь, но вот острым куском металла или, например, оторванным у чудища когтем – запросто.

Демка пролетается мгновенно: больно быстро мрут некроморфы от моих читерских пуль. И даже новички вроде «обратившихся» детей (они берут числом, но очень хорошо ложатся под автоматными очередями) и пьюкеров (эти плюются кислотой, которая, кстати, прожигает не только Айзека, но и мелких злодеев) особой угрозы для меня не представляют. Зато есть масса возможностей опробовать новую пушку под названием Javelin gun – ее стрелы протыкают монстров и пригвождают их к стенам. Если противник после этого продолжает дрыгаться, его можно добить вторым режимом стрельбы, который проводит ток в уже выпущенные стрелы. В Dead Space 2 вернется все старое оружие Айзека, его опять можно будет прокачивать, покупать и продавать. Арсенал из первой игры разработчики, понятное дело, переработали: например, автомат стал намного эффективней и получил замечательно функциональный подствольный гранатомет.

Мы проходим через какую-то морозильную камеру, через церковь (очень похожую на церковь земную – даже с большими витражами), падаем в канализацию и добираемся до красивого финального ролика. Что ж, как экшн Dead Space 2 явно играется лучше своего предшественника. Будем надеяться, что и о хорроре не забудут. Дальше по плану самое главное развлечение – мультиплеер. Кстати, «РС ИГРЫ» – первый в мире журнал, которому его показывают, разработчики немного нервничают, ведь они понятия не имеют, как их продукт примет человек со стороны. Вдруг я все забракую и запущу контроллером в стену?

ВЗЯТЬ ШТУРМОМ

Сажусь за консоль, здороваюсь с разработчиками, слушаю инструктаж.

Полет в невесомости управляется с помощью миниатюрных двигателей, установленных на ногах и плечах героя. Никакой инерции в космосе не ощущается – она, говорят, автоматически компенсируется умным костюмом.

Через секунду пьюкер сорвет шлем, а мы увидим, как лицо Айзека разъедает кислотой.

отличие в визуальной стилистике первым бросится в глаза?

Если сравнивать только два скриншота, заметить различие будет сложно, но вторая игра просто намного разнообразней. В первой части тоже было много локаций, но они выглядели примерно одинаковыми – корабль-то был один. В этот раз все иначе – даже костюмов теперь больше, и некоторые из них разного цвета. Да и вообще мы многое улучшили: текстуры сейчас более высокого разрешения, шейдеры развились – так что технически игра лучше.

? Расскажите о городе Спрол – каким вы его себе представляли во время разработки?

Во-первых, в городе хотелось показать большее разнообразие культур, представить разные взгляды на мир. На Исимуре – космическом эквиваленте нефтяной вышки – можно показать далеко не все. Теперь у нас Спрол, город, который разрастался со временем, его не строила какая-то одна корпорация или нация – здесь можно сделать все что угодно. И история становится богаче, она подается через окружающий мир, где жили не только инженеры, но и женщины, дети, кто угодно.

? А концепция города как-то менялась во время разработки?

Кардинально мы ее не меняли. Мы с самого начала решили, что это будет какая-то гражданская космическая станция. Со временем мы стали, разве что, усложнять идею – создавать в городе различные сообщества, делать улицы более обжитыми. Сначала Спрол задумывался чуть более организованным, теперь мы его несколько состарили и сделали более органичным – он же существует уже несколько десятилетий. В нем появлялись новые районы, забрасывались старые.

? Что за сообщества? Чайнатаун?

Нет, конкретно чайнатауна не будет. Но будут локации, на которых вы увидите, что местные жители чем-то отличаются от остальных. В экономике, вере или еще чем-то. Вы побываете на железнодорожных станциях, в торговых центрах. Можете посетить магазины в дорогих районах и в бедных.

? Расскажите, как изменились некроморфы.

За некроморфами всегда стояла идея: это не просто какие-то пришельцы, это мутировавшие люди. И иногда игрок мог даже понять, что случилось с жертвой, когда она превращалась в некроморфа. В этот раз мы развили идею, полностью изменили экологию их сообщества и сделали цели монстров более масштабными. И теперь в разных районах города будут разные чудища – например, в больнице все враги станут выглядеть как обратившиеся доктора и пациенты, в церкви можно встретить мутировавшего пастора. На геймплей это не сильно влияет, но историю делает богаче. Так что мы изменили внешний вид старых монстров и сделали кучу новых.

? Как вы работаете с авторами комиксов и мультфильмов?

Я арт-директор франшизы, поэтому я должен одобрить все, что выходит под маркой Dead Space. В нашей индустрии часто можно увидеть комиксы, которые похожи на рекламные брошюрки, – это потому, что их авторов слишком зажали в рамки. Поэтому мы сразу решили, что нужно найти настоящих мастеров своего дела – художников, сценаристов и аниматоров – и просто положиться на них. Сначала мы, конечно, собираемся и обсуждаем проект, но по большей части они все делают сами. Тут главное – выбрать правильного человека. Например, комиксы по первой игре не похожи графически на сам Dead Space. Но они все равно классные. Почему? Потому что Бен Темплсмит – отличный комиксист, а я ему старался не мешать. А обсуждаем мы по большей части сюжетные вещи – советуем какое-то оружие, даем схемы помещений и тому подобное. Но я почти никогда не прошу авторов что-то перерисовать – они мастера своего дела, и я в них верю.

В мультиплеере, выясняется, нет режимов, есть только пять карт, на каждой из которых уникальные цели. Где-то надо оборонять базу, где-то захватывать точки, где-то тупо убивать. И локации для онлайна выбраны не абы как, а с учетом сюжета – на здешних уровнях показываются эпизоды борьбы обитателей станции Спрол с некроморфами. Да-да, в мультиплеере будут некроморфы, причем за них можно играть.

В одну команду собираются четыре человека в космокостюмах, в другую – четыре монстра. «А, как в Left 4 Dead», – невольно вырывается у меня. «Да, так же круто, как в Left 4 Dead», – отшучивается мой сосед, продюсер мультиплеера Скотт Пробст (Scott Probst). Начинаем в команде некроморфов – тут сперва надо выбрать тип своего чудища. Всего уродцев представлено четыре разновидности, но мне из них показали только три: тех самых инфицированных детей, уязвимых, но вооруженных острыми когтями (официальное название – the pack), миниатюрных люркеров (lurker), которые умеют ползать по стенам и стрелять, но в ближнем бою оказываются никуда не годны, а также пьюкеров (puker) – эти самые сильные.

Сержант Алехандро? Серьезно?

В ОДНУ КОМАНДУ СОБИРАЮТСЯ ЧЕТЫРЕ ЧЕЛОВЕКА, В ДРУГУЮ – ЧЕТЫРЕ НЕКРОМОРФА.

Когда вы играете за некроморфа, у вас могут отстрелить руку, ногу или, скажем, голову. И ничего – будете и дальше бегать без этих лишних, в общем-то, конечностей.

РАЙТ БЭГУЕЛЛ (Wright Bagwell), креативный директор Dead Space 2

Креативный директор – это человек, который работает с командой. Я каждый день общаюсь с дизайнерами уровней, аниматорами, звуковиками, программистами – со всеми, кто работает над игрой. И я слежу, чтобы они придерживались правильной канвы и делали все, чтобы Dead Space 2 получился еще лучше, чем оригинал.

? Расскажите о студии – о том, как она развивалась с годами и как превратилась в то, что мы видим сегодня.

Я тут работаю десять лет, поэтому говорить могу часами. Изменилось, сразу скажу, многое, и все перемены были к лучшему. Я начал тут работать в 2000 году, перешел сюда из Valve. Перемены были очень серьезные: Valve – маленькая компания, которая занимается в каждый момент паройтройкой проектов, а тут гигантское издательство, в одном только нашем здании больше тысячи сотрудников. Когда я сюда пришел, в студии еще только пытались понять, как делаются большие блокбастеры. Моим дебютным проектом тут стала наша первая игра про Джеймса Бонда, Agent Under Fire (строго консольная. – Прим. ред.) – мне кажется, в те времена многие не понимали, как вообще делать масштабные экшны. Но мы выпустили неплохие игры, я ими всеми горжусь – особенно James Bond 007: Everything or Nothing (опять консольная. – Прим. ред.).
Главной проблемой для нас оказалось то, что мы всегда делали игры по уже существующим сериалам – по Бонду, «Гарри Поттеру», «Крестному отцу» и прочим. И у нас никогда не было полной творческой свободы. И как мы ни старались, мы долго не могли сделать собственную независимую игру. Dead Space это изменил. Мы придумали идею, разработали прототип, получили одобрение от начальства.

Рич Бриггз (Rich Briggs), продюсер: Причем тогда мы, в отличие от большинства разработчиков, не просто создали презентацию в PowerPoint или сняли какой-то деморолик, мы сделали этакий «вертикальный срез», прототип, который показал издателю все основные механики будущей игры, – начальство могло уже тогда опробовать и стазис, и расчленение, и все прочее. И этот прототип, скажу я вам, был очень похож на финальную игру – даже интерфейс там был уже интегрирован в костюм героя.

Райт Бэгвэлл (Wright Bagwell), художественный директор: Electronic Arts пошли с нами на очень серьезный риск – я рад сказать, что рискнули они не зря, мы отлично справились. Я ничего не имею против тех, кто делает игры по фильмам, – мне очень нравилось работать над «Бондами», например, – но интересней всего создавать проект с нуля. За долгие годы наша студия научилась работать с блокбастерами, и теперь мы пытаемся довести это искусство до совершенства.
Мы постепенно учимся работать с рекламщиками, нанимать дизайнеров, аниматоров и звуковиков – все это сложнее, чем кажется. Теперь мы лучше знаем, как собрать хорошую команду. И, да, каждый день мы, похоже, становимся умнее и мудрее. Мне кажется, Dead Space 2 будет лучшей игрой этой студии. Надеюсь, критики согласятся (смеется).

? Расскажите про комиксы. Вам понравилось, что из них получилось? Как вообще пришла идея их создать?

По-моему, они удались. Идея родилась из того факта, что продавать оригинальную игру очень сложно. Нужно заставить людей обратить на нее внимание. А ведь каждый год выходят сиквелы, которые в нашей индустрии, в отличие от кино, обычно лучше оригиналов. И поэтому мы подумали: можно, конечно, потратить кучу денег на рекламу в журналах и по телевизору, но лучше вместо этого вложить деньги в развитие вселенной Dead Space. И мы решили вот так вот разрекламировать игру комиксами и мультфильмом, заодно расширяя наш мир и делая его богаче и интересней. И, конечно, многие люди начинали с этих продуктов знакомиться с нашим сериалом.
Мы хотели показать, что строим большой сериал и создаем сложную вселенную, где есть место для самых разных развлекательных продуктов. Идеально было бы попасть в ту же ситуацию, в которой сейчас Джордж Лукас, – у его «Звездных войн» настолько богатый мир, что сериал, кажется, будет продолжаться целую вечность. Мы не пытаемся повторить успех «Звездных войн», но хочется сделать именно такую богатую вселенную. Было бы здорово выпустить однажды фильм и создавать все но-

вые игры на разных платформах. Мы не хотим просто сделать трилогию и на этом остановиться.

? Стоп, вы делаете трилогию?

(Смеется) Надеюсь. На самом деле, сейчас мы работаем только над второй игрой, но если она получится удачной, можете ждать продолжения. А дальше возможно все. Можно даже стратегию будет сделать. Людям нравится наш мир, и его можно показать в играх разнообразных жанров.

? Вы с самого начала планировали такое масштабное будущее для сериала или только теперь об этом думаете?

Сначала все это были, скорее, только мечты. Мы просто делали игру и надеялись, что геймерам она понравится, – без этого ничего бы не вышло. Я верю, успех студии определяется качеством ее последней игры. И если Dead Space 2 всем понравится, мы сможем двигаться дальше. Только так, каждая игра для нас как последняя.

? Насколько вы контролируете свой сериал? Вы сами решаете, какие игры и комиксы выпускать, или слушаете требования начальства из Electronic Arts?

У нас абсолютный контроль, все продукты под маркой Dead Space были придуманы именно тут, в студии. И в этом прелесть работы над своим сериалом. Мы показали, что умеем делать хорошие независимые игры, поэтому издатель дал нам карт-бланш: мы можем делать с сериалом все, что захотим. Я не помню, чтобы в последние годы начальство EA хоть как-то влияло на наши решения. Конечно, у них есть свои идеи, которые мы можем выслушать (смеется). Иногда идеи хорошие, и мы их используем. Но вообще у нас есть свои специальные люди, которые занимаются управлением франшизой, и именно они выбирают, как развивать сериал.

? А что вы думаете о рынке PC-игр? Многие говорят, что он умирает. Согласны?

Я старомодный геймер, начинал с создания уровней для Quake, поэтому PC я очень люблю. Но у PC-рынка, конечно, есть проблемы. Главная из них – пиратство. Но есть и другая: для компьютера очень сложно делать игры. Нужно проверить бесконечные комбинации видеокарт, процессоров и прочего железа, чтобы убедиться, что игра на всех конфигурациях работает хорошо. И даже после этого остается масса багов, которые надо исправлять. А для консоли писать движки просто – на всех Xbox 360 стоит одинаковый чип, никаких проблем возникнуть не может в принципе. Но лично я верю в PC-платформу и всегда готов ее защищать. Мы с самого начала собирались делать ПК-версии обеих Dead Space. Во-первых, потому что в основе игры лежат механики шутера, которые отлично работают с мышкой и клавиатурой. И, во-вторых, это довольно хардкорная и сложная игра, а на ПК такие ценят. И вообще – ПК-рынок все еще неплохо живет.

? А что вы ожидаете от консолей и компьютерного железа следующего поколения и от игр ближайшего будущего? Как, по вашему мнению, будет развиваться индустрия?

Современные игры выглядят потрясающе – лучше уже и не надо. Раньше, во времена Quake, все разработчики соревновались и пытались изобрести новые технологии – и именно игры с наилучшей картинкой зачастую становились популярными. Но теперь все игры выглядят одинаково хорошо. Мне кажется, в будущем эта тенденция на развитие графики прекратится. По-моему, теперь игровые движки будут делать более гибкими, чтобы можно было использовать новые стилистические приемы, – у нас будет больше контроля над шейдерами, мы сможем лучше управлять физикой, делать сложную анимацию и мимику, создавать продвинутые скелеты для персонажей. По-моему, игры ближайших лет будут отличаться не тем, насколько реалистичная и проработанная у них картинка, их будет выделять стилистика. И поэтому художники будут для нас самыми важными людьми. Раньше разработчики соревновались числами – у кого больше полигонов, у кого выше частота кадров. Теперь же главным нашим оружием будут свежие идеи. И, кроме того, многопользовательский элемент в играх наверняка продолжит развиваться. Я говорю не только о мультиплеере, но и о внутриигровых социальных сетях. Ну и DLC, я надеюсь, станет играть все большую роль.

? А что вы думаете об искусственном интеллекте в современных играх? Есть какая-то надежда, что в будущем этот элемент получит развитие?

Мне кажется, в вопросах ИИ нам пока не стоит надеяться на реализм. В последние годы графика очень быстро развивалась, но остальные аспекты игр изменились не так сильно. И искусственный интеллект сейчас далеко не на том же уровне, где и графика. Отстает также анимация, физика и многое другое – все это улучшается довольно медленно. И именно это порождает эффект «uncanny valley», при котором фотореалистичные персонажи ведут себя как роботы. У нас просто нет пока нужных технологий. И поэтому, чтобы компенсировать отставание в этих областях и как-то залатать дыры, мы должны обращать особое внимание на стилистику своих игр, создавать уникальные миры, а не копировать реальность. Мы как бы обходим проблему стороной. Со временем ИИ, физику и анимацию, конечно, доведут до нужного уровня. Но лично я не верю, что в играх даже нужен реалистичный искусственный интеллект. Врагов надо запрограммировать так, чтобы с ними было интересно играть, – вот и все.
А когда программисты пытаются копировать поведение из реального мира, это идет только в ущерб ИИ – персонаж в итоге не может выполнять даже своих игровых функций. Я лично видел десятки таких случаев.

За такое чудо с щупальцами очень непросто играть – столько лазаешь по стенам и потолкам, что голова начинает кружиться.

Если вы выбираете после смерти пьюкера, то перед респауном придется подождать секунд десять – иначе все бы только за пьюкеров и играли. Такие чудища умеют плевать кислотой (ага, точно как в Left 4 Dead), но они также неплохо работают на ближней дистанции и могут ускоряться, чтобы быстро подлететь к врагу. Все эти некроморфы поодиночке очень быстро мрут, для них задача максимум – не убить всех людей, а хотя бы их затормозить. У человеческой же команды все задания выполняются на время – игроки при этом бесцеремонно респаунятся после смерти и вообще прорубаются через некроморфов на бегу. Но у чудовищ есть козырь в рукаве, этакий особый суперприем. Все без исключения некроморфы могут напрыгивать на свои жертвы и начинать их грызть – в одиночку вы здорового человека так не завалите, но при поддержке товарища победа гарантирована. В результате некроморфам приходится передвигаться в группах, поджидать в тени (а монстры, кроме того, видят врагов через стены) и вообще быть хитрыми. Особая потеха начинается, когда в одном месте собирается вся команда нежити – людям остается только штурмовать этот отряд такой же массивной группировкой.

Дальше пробуем ту же карту, но за людей. Им нужно не просто рубить врагов, но выполнять конкретную цель – на локации Titan mines такой целью было собрать по частям генератор и взорвать ворота. Все запчасти генератора лежат в одном месте, брать их надо по одной, а человек, поднявший предмет, теряет возможность стрелять, двигается медленно и вообще становится ходячей мишенью – без товарищей он не жилец. В первые же минуты боя наша команда находит дорогу от склада к генератору, по которой затем регулярно курсирует носильщик в сопровождении охранников. Некроморфы традиционно пакостят и, например, устраивают засады на самых узких участках нашей трассы. Когда играете за человека, вы чувствуете себя охотником – если случайно не оторвались от команды или не попали в засаду, некроморфы-одиночки опасности для вас не представляют. В нашем матче люди в итоге победили с разгромным счетом, причем первое место по очкам досталось, внезапно для всех, мне. Опыт-то не пропьешь.

ОСТАНОВИСЬ, МГНОВЕНЬЕ

После раунда продюсер оборачивается: «Ну что, интервью или еще один матч?». «Может совместим?». Без проблем, берем для матча вторую карту Escape, где люди должны активировать спасательные шлюпки и убежать с космической станции. Получается этакий захват точек: люди зажимают поочередно кнопки (для этого надо перед ними недолго постоять), открывая проход к шлюпкам, а некроморфы мешаются, как обычно, под ногами. В углу тикает таймер – как только время заканчивается, человеческая команда объявляется проигравшей.

Соседский некроморф отковыривает голову моему герою, я смотрю на экран респауна и вспоминаю про идущее интервью: «А как с кастомизацией?». «У нас будет общая онлайновая прокачка – за кого бы вы ни играли, вы постепенно открываете новые штуковины сразу и для людей, и для некроморфов. У первых в бонусах могут быть апгрейды для оружия, новые костюмы и прочее, у вторых со временем будут появляться умения – о них пока сказать не могу. Кстати, попробуйте-ка стазис». Жму кнопку – и правда, стазис работает и в мультиплеере, хотя запас его строго ограничен. Ого, да тут еще телекинез можно использовать, и даже аптечки есть! «А это не чит?». «Это я должен был спросить!» – отвечает продюсер, разглядывая замороженный труп своего некроморфа. «Ой, я не знал, что это вы». «Нет, на самом деле с балансом все нормально: аптечки, например, даются за убийства, их так просто не получить. Ну и к тому же люди у нас изначально сильней, но им приходится работать на скорость, а некроморфам, наоборот, надо тянуть время». Доигрываем наконец матч, и остается только один очевидный вопрос: «А почему карт в меню так мало, только пять штук? Планируете DLC?». «DLC – да, это... – тут продюсер видит, как пиарщица отрицательно мотает головой, – ...пока непонятно. Нет, про DLC мы пока не говорим. Нет никакого DLC».

Разработчики вздыхают с облегчением – первый показ их мультиплеера удался, играть было весело, у меня отзывы исключительно положительные. Хотя с балансом пока есть проблемы – слишком уж часто мрут игроки-некроморфы. Но уж баланс-то к финальной версии обязательно успеют подкрутить. На повестке дня еще несколько интервью, а после я спокойно отправляюсь в гостиницу в Сан-Франциско – теперь уже на цивилизованном такси, не на поезде. Dead Space 2 оставил впечатление очень «правильного» сиквела. Первая игра была слишком напряженной? Вот вам эпизоды-оазисы, где никто на героя не охотится. Слишком однообразной? Вот целый город с цветастыми районами. Сюжет подавался слишком глупо? Без проблем, теперь Айзек говорит по рации, реагирует на происходящее вокруг и вообще похож на нормального человека. Что еще можно Dead Space 2 пожелать – решительно не знаю. Ах да, хорошего сюжета. Ну, в этом вопросе придется довериться разработчикам. ■

Pack Attack исполняет добивающий удар – судя по полоске здоровья Mr. Murphy, в этот раз некроморфы возьмут верх.

Внешность персонажей в онлайне можно настраивать, но мы пока играли за бойцов в одинаковых синих костюмах.

Автор:
Иван Гусев

ГЛАВНЫЕ НОВОСТИ | О САМЫХ ВАЖНЫХ СОБЫТИЯХ МЕСЯЦА

ВСЕМ СПАСИБО, ВСЕ СВОБОДНЫ

СТУДИЯ-СОЗДАТЕЛЬ APB ОКАЗАЛАСЬ НА ГРАНИ ЗАКРЫТИЯ

Есть ли у APB будущее – не ясно.

Шотландская студия Realtime Worlds оказалась колоссом на глиняных ногах. Еще недавно все полагали, что компания, основанная создателем Grand Theft Auto Дэйвом Джонсом (Dave Jones), не знает бед. Инвесторы охотно давали деньги на разработку. В этом году студия выпустила грандиозный проект: онлайновый GTA-клон APB (All Points Bulletin). Однако игра не оправдала надежд издателей. В Realtime Worlds спешно затеяли реструктуризацию. В компании прошли небольшие сокращения, на исправление многочисленных недочетов APB бросили дополнительную команду. Увы и ах, все принятые меры не помогли. В Realtime Worlds кончились деньги. Интерес инвесторов тоже угас. Неожиданно студия оказалась банкротом.

В августе в Realtime Worlds было введено внешнее управление. Менеджеры из британской фирмы Begbies Traynor немедленно уволили большую часть сотрудников. Из 210 человек, трудившихся в шотландском офисе в городе Данди, на биржу труда отправили 157. В американском филиале уведомление об увольнении получили 28 работников из 42. Что самое неприятное, игроделам не выплатили не только выходное пособие и компенсацию за неотгулянный отпуск, но даже зарплату за последний месяц. Ребята не стали молчать и заявили: в банкротстве виноват слабый менеджмент. Мол, если бы Дэйв Джонс меньше бы увлекался глобальными задачами и уделял бы больше времени повседневным делам, глядишь, с Realtime Worlds все было бы в порядке. Жена одного из сотрудников посоветовала именитому директору иметь совесть, продать одну из своих «драгоценных машин» и расплатиться с работниками. Ведь некоторые из них даже переехали в Шотландию из США, поверив заманчивым обещаниям.

У Дэйва Джонса не получилась вторая GTA.

Приятно отметить, что коллеги не бросили Realtime Worlds в трудную минуту. Британские студии The Creative Assembly (серия Total War) и Blitz Games Studios (Dead to Rights) отправили в Данди своих рекрутеров и наняли многих авторов APB. Еще 23 сотрудника получили предложение вернуться в Realtime Worlds и продолжить разработку Project MyWorld, недавно анонсированной социальной MMO в духе SimCity и «Монополии». Похоже, внешний управляющий проанализировал ситуацию и решил, что не все так плохо. Да, у студии долги в 3 миллиона фунтов стерлингов, однако сразу несколько неназванных издателей подумывают о покупке Realtime Worlds. Переговоры уже начались.

Что касается APB, то с ней все должно быть хорошо. Поначалу ходили слухи, будто бы онлайновый экшн доживает последние дни. Однако потом фирма Begbies Traynor сообщила, что у APB 130 тысяч зарегистрированных игроков. Немного, однако в среднем они тратят на игру 28 долларов в месяц. Сумма впечатляет! Ни один другой многопользовательский проект не выжимает из своих подписчиков столько! Правда, нам неизвестно, как много геймеров продолжают проводить досуг в виртуальном городе Сан-Паро сейчас. Вряд ли игроков больше 60 тысяч.

Тем не менее Realtime Worlds продолжит поддержку APB. Будут и патчи, и дополнения. Как же сложится судьба самой студии, пока сложно сказать. ■

Разработка APB обошлась в 50 миллионов долларов.

Пока никто не собирается отключать серверы APB.

GAMESCOM – ЧЕМПИОН

НЕМЕЦКАЯ ВЫСТАВКА СТАЛА КРУПНЕЙШЕЙ В МИРЕ

Организаторы Gamescom крайне довольны результатами выставки.

На Gamescom, как говорится, яблоку было негде упасть.

Немецкая игровая выставка Gamescom стала крупнейшей не только в Европе, но и во всем мире. Причем это случилось очень быстро – во второй год существования мероприятия. С 18 по 22 августа Gamescom посетили 254 тысячи человек, 18900 из которых являлись представителями игровой индустрии. Всего в выставке приняли участие 505 компаний из 33 стран мира. Мероприятие освещало 4400 журналистов из 49 стран. Пару лет назад многие не верили, что Gamescom в Кельне сумеет стать популярной выставкой и отвоевать публику у лейпцигской Games Convention. Немецкая Ассоциация производителей развлекательного программного обеспечения лоббировала проведение Gamescom, утверждая, что в Лейпциге тесно и туда сложно попасть самолетом. Устроители Games Convention, ясное дело, не желали терять право проводить масштабное шоу (в 2008 году ее посетили 203 тысячи человек!) и даже начали строительство четырех новых отелей. Однако из-за мирового кризиса лейпцигские организаторы решили уступить. К счастью, Gamescom оказалась полноценной заменой Games Convention.

Для сравнения: последняя E3 привлекла 43 тысячи посетителей, а прошлогоднее Tokyo Game Show – 185 тысяч. Gamescom обогнала ближайшего конкурента на 70 тысяч зрителей. ■

НЮКЕМ ЖИВЕЕ ВСЕХ

СТУДИЯ GEARBOX SOFTWARE ЗАВЕРШИТ РАЗРАБОТКУ DUKE NUKEM FOREVER

Весной прошлого года студия 3D Realms уволила почти всех сотрудников и прекратила работу над шутером Duke Nukem Forever. Многие посчитали: все, finite la comedia. Однако Дюк не сдается без боя. В конце лета прошел слушок, что у игры есть шансы на релиз, и связывать их надо со студией Gearbox Software. Анонимный источник сообщил, что именно создателям Borderlands и серии Brothers in Arms поручено доделать Duke Nukem Forever, и демоверсию игры покажут уже в начале сентября на выставке Penny Arcade Expo. Многие эксперты посчитали слух достоверным. А почему нет? Если издательства Take-Two Interactive и 3D Realms, недавно уладившие все разногласия в досудебном порядке, сумели договориться, то позволить доделать DNF сторонней команде – компромисс, выгодный всем. И действительно, на выставке PAX 2010 в Сиэтле Take-Two Interactive и Gearbox Software объявили: Duke Nukem Forever выйдет в 2011 году на PC и консолях. «Duke Nukem Forever не была завершена, но нам в наследство действительно досталось много контента», – сказал глава Gearbox Рэнди Питчфорд (Randy Pitchford). – Мы работаем над проектом с конца 2009 года. Сейчас игра находится в стадии «полирования». Ждем подробностей! ■

В Duke Nukem Forever можно было поиграть на PAX 2010.

Hail to the king, baby!

У сиквела S.T.A.L.K.E.R. пока нет издателя.

СТАЛКЕР №2

Все знали, что украинская студия GSC Game World работает над S.T.A.L.K.E.R. 2, однако официально о начале разработки было объявлено только сейчас. Мировые продажи серии уже перевалили за 4 миллиона экземпляров, так что появление сиквела было давно решенным вопросом. S.T.A.L.K.E.R. 2 создается на новом, мультиплатформенном движке. Об этом пока не говорится открыто, но весьма вероятно, что игра выйдет не только на PC, но и на консолях Xbox 360 и PlayStation 3. Когда ждать? GSC Game World говорит: в 2012 году. Надеемся, на этот раз украинские игроделы уложатся в срок. ■

Так будут выглядеть герои игры.

БУДУЩЕЕ В НАДЕЖНЫХ РУКАХ

Недавно студия Telltale Games подписала договор с киноимперией Universal Pictures и приступила к разработке игры по мотивам «Назад в будущее». Судя по серьезности, с которой разработчики отнеслись к проекту, халтуры можно не боятся. Во-первых, Telltale привлекла Боба Гейла (Bob Gale), сценариста кинотрилогии. Он поможет с сюжетом игры, разделенной на пять эпизодов. Ну а во-вторых, эксцентричного ученого Эммета Брауна озвучит сам Кристофер Ллойд (Christopher Lloyd), актер, исполнивший роль профессора в «Назад в будущее». Первый эпизод Back to the Future: The Game выйдет зимой. ■

ФАКТ

3 МИЛЛИОНА ЭКЗЕМПЛЯРОВ – РЕЗУЛЬТАТ STARCRAFT II ЗА ПЕРВЫЙ МЕСЯЦ В ПРОДАЖЕ

АНОНСЫ И ДАТЫ РЕЛИЗОВ НА PC

О НОВЫХ ИГРАХ, О ПЕРЕНОСАХ ДАТ ВЫХОДА И ОТМЕНЕ ДОЛГОСТРОЕВ

НАЗАД В НЕВЕРВИНТЕР

АНОНСИРОВАНА КООПЕРАТИВНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА NEVERWINTER

Слухи о том, что издательства Atari и Cryptic Studios делают новую RPG, действие которой разворачивается в фэнтезийном сеттинге Forgotten Realms, ходили уже давно. Поговаривали, что нас ждет Neverwinter Nights Online. Увы, слухи подтвердились лишь частично – игра под названием Neverwinter верна заветам системы Dungeons & Dragons, однако предназначена для кооперативного прохождения лишь впятером. Она основана на книжной трилогии Neverwinter, которую сейчас сочиняет известный писатель Роберт Сальваторе (R.A. Salvatore). Первая книга выходит 5 октября. Потом появится настольная ролевая игра. Ну а PC-версия выйдет в четвертом квартале 2011 года.

Что нас ждет? Конечно же, приключение. Последний лорд Невервинтера умер, и теперь разные фракции борются за власть. Ситуация осложняется тем, что в городе бушует свирепая болезнь и мертвые встают из своих могил. В общем, все как всегда в D&D-владениях.

Несмотря на то что Neverwinter не является полноценной MMORPG, издатель хочет нажиться на игре по максимуму. Разработчики из студии Cryptic признали, что с геймеров будут просить денег за доступ к онлайновому мультиплееру. Пока не решено, будет ли это абонентская плата или дело ограничится микроплатежами. ■

Первый арт Neverwinter будто предупреждает: игра будет мрачной.

Star Trek Online – последняя из вышедших игр Cryptic.

НОВЫЕ АЛЬЯНСЫ

НЕМЕЦКИЕ РАЗРАБОТЧИКИ ВЗЯЛИСЬ ЗА ВОСКРЕШЕНИЕ СЕРИИ JAGGED ALLIANCE

Молодая немецкая компания bitComposer Games, издавшая на Западе Ninja Blade и S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти, не так давно купила права на культовую серию Jagged Alliance. Издатель заявил, что уже начат подготовительный период разработки Jagged Alliance 3 и игра появится в магазинах в 2011 году. Однако прежде bitComposer выпустит два других JA-продукта. С обоими нас познакомили в Кельне на выставке Gamescom. Первый – римейк классической тактической стратегии Jagged Alliance 2, которая вышла аж 11 лет назад. Он называется Jagged Alliance 2: Reloaded и предлагает все то же самое, что было в оригинале, плюс обновленную трехмерную графику, удобный интерфейс и углубленный вводный курс для новичков. Игра выйдет в будущем году.

Другой проект – Jagged Alliance Online. К сожалению, браузерка, и от практически неизвестной студии – австрийской Cliffhanger Productions, бывшей на подхвате у разработчиков Gothic 3 и Risen. Хорошо хоть игра пошаговая! Под ваше руководство передадут группу наемников, и нужно всеми силами карабкаться вверх в рейтинге. Нам обещают, что Jagged Alliance Online сохранит дух и атмосферу серии и будет верна традициям. Проверить это удастся лишь в 2011 году, хотя на Gamescom уже велась запись в бета-тестеры. ■

Jagged Alliance 2: Reloaded: сравните, как стало и как было.

Разработчики JA Online набирались опыта, помогая создателям ролевой игры Risen.

ИГРЫ GAMESCOM

НА ВЫСТАВКЕ В КЕЛЬНЕ БЫЛА ОБЪЯВЛЕНА ДАТА ВЫПУСКА PORTAL 2

Наконец-то в Dawn of War II дадут поиграть за орков.

До релиза Portal 2 осталось меньше полугода.

На выставке Gamescom в Кельне было сделано немало громких анонсов. Так, Microsoft заявила о намерении инвестировать большие деньги в развитие рынка компьютерных игр и анонсировала Age of Empires Online (читай превью в этом номере) и Microsoft Flight. Да, знаменитая серия Microsoft Flight Simulator возвращается, пусть и с новым именем! Игра еще не достигла даже стадии альфы, так что не стоит ждать ее слишком скоро.
Издательство THQ представило публике аддон Warhammer 40000: Dawn of War II – Retribution (новая раса, строительство баз, релиз – февраль 2011 года) и объявило, что Dawn of War III выйдет через полтора-два года. Также нам сообщили, что многопользовательский шутер Homefront выйдет не только на консолях, но и на PC. Портирование доверили канадской студии Digital Extremes (Unreal Tournament 2004, Dark Sector).
Компания Paradox Interactive анонсировала на Gamescom Crusader Kings II. Шведские разработчики уверяют, что геймеры шесть лет требовали сиквела нишевой стратегии об освобождении Святой Земли, и деваться было некуда. Создатели серии «Готика» – студия Piranha Bytes – признались, что сейчас заняты ролевой игрой Risen 2. A Valve Software использовала Gamescom для обнародования даты релиза Portal 2: 9 февраля 2011 года. ■

«ДВОЙКА» ЗА ОПОЗДАНИЕ

TEST DRIVE UNLIMITED 2 И F.3.A.R. НЕ ПОЯВЯТСЯ НА ПРИЛАВКАХ ЭТОЙ ОСЕНЬЮ

Test Drive Unlimited 2. Такую красоту стоит подождать.

Третий F.E.A.R. еще не готов, но ничего страшного...

Как обычно, ближе к концу года начинается волна переносов. Издатели, чьи игры не успели доделать к предрождественской покупательской лихорадке, спешно меняют даты релиза. В числе «пострадавших»: Mytheon, Test Drive Unlimited 2 и F.3.A.R.
Американское издательство UTV True Games задешево захотело MMORPG в духе Diablo. Под это дело подписалась студия Petroglyph Games (Universe at War: Earth Assault). Задешево не получилось. Разработчики сорвали все сроки, и в результате им пришлось передать исходники Mytheon и все материалы UTV True Games. Издатель успокаивает уставших от ожидания геймеров, обещая выпустить игру в первом квартале 2011 года. Test Drive Unlimited 2 могла появиться на прилавках 21 сентября. Однако в последний момент релиз перенесли на начало будущего года. Причины традиционные: учли пожелания фэнов серии, нужно доделать по мелочам тут и там...
F.3.A.R. тоже не успели доделать к концу октября. Новая дата релиза – весна 2011 года. Warner Bros. не потрудилось объяснить причины задержки шутера от Day 1 Studios. Кстати, весной же увидит свет и Crysis 2. Спрашивайте амбициозный проект во всех магазинах, начиная с 22 марта. ■

Построить рай или ад – вам решать.

СЛАВА ЭЛЬ ПРЕЗИДЕНТЕ

Компания Kalypso Media анонсировала симулятор диктатора Tropico 4. Возвращение Эль Президенте запланировано на весну 2011 года. Разработкой игры заведует болгарская студия Haemimont Games, на чьем счету Tropico 3 и еще дюжина игр. Двадцать новых миссий, 20 новых зданий (включая аквапарк и мавзолей), шесть новых природных катаклизмов (куда же без торнадо и извержения вулкана?!) – вот что предложит Tropico 4. Игра будет интегрирована с социальными сетями Facebook и Twitter. Вы сможете демонстрировать друзьям скриншоты и оценивать свое положение в мировом рейтинге диктаторов. ■

RPG с зомби – звучит заманчиво.

ЗОМБИ МНОГО НЕ БЫВАЕТ

В то время, когда рынок, казалось бы, перенасыщен играми о зомби, студия DoubleBear Productions анонсировала RPG о живых мертвецах – Dead State. Компания молодая, но основана она опытным игроделом Брайаном Митсодой (Brian Mitsoda), поработавшим в студиях Black Isle, Troika Games и Obsidian. Действие игры разворачивается в вымышленном техасском городке во время зомби-апокалипсиса. Главному герою нужно собрать группу союзников, обустроить убежище, запастись припасами и, самое важное, выжить. Dead State выйдет на PC в будущем году. ■

ФАКТ

16

РАЗНЫХ КОНЦОВОК ПРЕДЛОЖИТ ГЕЙМЕРАМ РОЛЕВАЯ ИГРА THE WITCHER 2

ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ | О ЛЮДЯХ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

В ЗВЕЗДНЫЙ ПУТЬ

ИЗВЕСТНЫЙ ГЕЙМДИЗАЙНЕР БИЛЛ РОУПЕР ПОКИНУЛ CRYPTIC STUDIOS

Билл Роупер (Bill Roper) уволился из калифорнийской Cryptic Studios, где проработал меньше двух лет. Геймдизайнер контролировал разработку двух MMORPG: Champions Online и Star Trek Online. В марте Роупер получил повышение – он стал креативным директором. Однако, как написал Билл в своем прощальном письме, в последние месяцы им, как говорится, овладела тяга к переменам, и он принял непростое решение покинуть Cryptic Studios «в поисках новых возможностей».

Роупер приложил свою руку к таким культовым сериям, как Warcraft, StarCraft и Diablo. Причем, чем только не занимался: и продюсировал, и озвучивал, и рекламировал. В начале века златоуст Роупер представлял Blizzard Entertainment практически на всех выставках, став лицом компании. Однако в 2003 году он и группа товарищей покинули «Метелицу» и основали Flagship Studios. Роупер получил должность гендиректора. К сожалению, единственный проект компании – ролевая игра Hellgate: London, не стал успешным, и в июле 2008-го Flagship закрылась. Вскоре геймдизайнера позвали в Cryptic Studios.

Билл Роупер помог придать Champions Online завершенный вид.

Роупер молчит о новом месте работы.

И Champions Online, и Star Trek Online получили средние оценки в прессе и не стали долгосрочными хитами. Возможно, это также повлияло на уход Роупера. Сам Билл лишнего не болтает. Он лишь заверил, что не покидает игровую индустрию и постарается использовать весь свой опыт в будущих проектах. ■

БЕЗ ДЕТЕЙ И ПАПОЧЕК

КЕН ЛЕВИН ОБЪЯСНИЛ, ПОЧЕМУ BIOSHOCK INFINITE – НЕ BIOSHOCK 3

Студия Irrational Games анонсировала BioShock Infinite, и фронтмен компании Кен Левин (Ken Levine) немедленно оказался в центре всеобщего внимания. На Gamescom его буквально забросали вопросами. Вам понравилась BioShock 2? Почему в названии новой части серии нет цифры 3? Стоит ли ждать новостей по поводу экранизации BioShock?

Левин терпеливо ответил всем. Он сказал, что расставаться с Rapture ему было очень тяжело, потому что детей у него нет, и герои BioShock были ему как родные. Но Irrational Games уже нечего было добавить к рассказанной истории. Впрочем, BioShock 2 Левину вполне понравилась – он посчитал, что 2K Marin достойно справилась с порученным заданием. Что касается BioShock Infinite, то это не третья часть знакомой серии, а самостоятельная игра. В то же время она – стопроцентный BioShock. По мнению Левина, главное – это атмосфера, а всякие Большие папочки вторичны.

Геймдизайнер также рассказал, что происходит с экранизацией BioShock. Проект не заброшен, над ним ведется активная работа, проходят совещания. Оказывается, очень сложно превратить «руку с пистолетом» в полноценного главного героя фильма. Левин не может ничего гарантировать: кинобизнес – слишком сложная штука, чтобы давать обещания. На посту режиссера по-прежнему значится испанец Хуан Карлос Фреснадильо (Juan Carlos Fresnadillo). ■

Экранизация BioShock по-прежнему под вопросом.

Сегодня Левин – один из самых уважаемых людей в игровой индустрии.

СЛИШКОМ МНОГО DOOMAЛ

ID SOFTWARE НЕ ЗАПУСТИТ НОВЫЙ ФРАНЧАЙЗ В БЛИЖАЙШИЕ 10 ЛЕТ

Кармак готов до пенсии делать Doom и Quake.

Rage выйдет в сентябре 2011 года.

На завершившемся в Далласе мероприятии для геймеров QuakeCon 2010 «звездили» Тодд Холленсхед (Todd Hollenshead) и Джон Кармак (John Carmack). Боссы id Software охотно рассказывали о планах компании, входящей с прошлого года в состав ZeniMax Media. Холленсхед первым делом извинился за отсутствие Doom 4 на QuakeCon. Игра еще не в том состоянии, чтобы ее открыто демонстрировать простым смертным. Тодд уточнил, что Doom 4 не является ни сиквелом Doom 3, ни перезапуском серии. «Она иная», – намекнул Холленсхед, и тут же умолк – мол, если скажет больше, его отлупят разработчики. Зато директор id Software четко дал понять, что движок id Tech 5, на котором ваяют Doom 4, не будет предложен сторонним разработчикам для лицензирования. «Мотор» предназначен лишь для внутреннего пользования, и допуск к нему пока имеют только id и две другие студии ZeniMax: Bethesda Softworks и Arkane Studios. В свою очередь, гениальный программист Джон Кармак дал понять, что в ближайшее десятилетие от id Software не стоит ждать сюрпризов – то есть новых франчайзов: «У нас и так больше IP, чем мы можем использовать. Мы хотим поддерживать серии Wolfenstein, Doom, Quake и, если люди полюбят Rage, обязательно сделаем Rage 2. Мне не хотелось бы, чтобы в id одновременно вкалывали пять команд. Даже три – это уже довольно страшно». ■

СЮРПРИЗЫ ОТ НЬЮЭЛЛА

ГЛАВА VALVE ХОТЕЛ БЫ САМ СНЯТЬ ФИЛЬМ ПО МОТИВАМ HALF-LIFE

Ньюэлл учится на своих ошибках.

Valve могла выпустить игру о фее вместо Left 4 Dead.

Глава Valve Software Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) рассказал о своей самой большой неудаче в карьере игродела. Оказалось, некоторое время назад его студия работала над ролевым экшном о летающей фее. «Это была такая плохая игра, что хотелось спросить себя: «Как мы вообще смогли сотворить нечто столь ужасное?!» – вспоминает Ньюэлл и признает: фея его многому научила. Он понял, что нужно заниматься тем, чем умеешь, и делать шутеры с умным AI. Вскоре Valve обрела счастье с Left 4 Dead.

Старина Гейб также порассуждал о возможности экранизации Half-Life. После выхода игры, кто только не обращался в Valve: и режиссеры, и сценаристы, и кинокомпании. Однако все их сценарные предложения были ужасны, и Ньюэлл решил, что самое полезное для серии Half-Life – или снимать самим или не выпускать никакого фильма вообще. Поскольку Valve не киностудия, проект решили отложить до лучших дней.

Ну и самое интересное. Мистер Ньюэлл заявил, что в течение года сделает три важных анонса, которые всех здорово удивят. Мы полагаем, это будет DOTA (о ней читайте чуть дальше в разделе), Half-Life 3 (о третьем эпизоде Half-Life 2 пора забыть) и... заинтриговал, Гейб, заинтриговал. ■

Уорделл извинился за хамство.

ЭЛЕМЕНТАРНО, УОРДЕЛЛ

Стратегия Elemental: War of Magic вышла в совершенно сыром виде. Это признали все, кроме главного дизайнера игры и гендиректора издательства Stardock Брэда Уорделла (Brad Wardell). Обидевшись на предостережение журналиста издания PC Gamer не тратить деньги на Elemental, потому что игра вышла на несколько месяцев раньше нужного, Уорделл заявил, что, по его мнению, проект готов, и кто с ним не согласен, пусть вообще не покупает игр Stardock. Вскоре директор извинился – мол, погорячился. А потом и вовсе начал посыпать голову пеплом, признав, что не сумел оценить степень готовности Elemental. ■

Получится ли из Питта ковбой?

RED DEAD БРЭД

Популярнейший голливудский актер Брэд Питт (Brad Pitt), возможно, исполнит роль Джона Марстона, главного героя приключенческого экшна Red Dead Redemption. А может быть, и не исполнит. Из анонимных источников в прессу просочилась информация, что экранизация игры (которой еще только предстоит появиться на PC) – решенный вопрос, и неназванные продюсеры не видят никого в главной роли, кроме Питта. С ним ведутся переговоры, и Брэду предоставлено право первым отказаться от участия в проекте. Или – если Red Dead Redemption придется ему по вкусу – согласиться. ■

ФАКТ

6.9

МЛН. ЭКЗЕМПЛЯРОВ – ТИРАЖ КОВБОЙСКОГО ЭКШНА RED DEAD REDEMPTION НА СЕГОДНЯ

ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ НОВОСТИ | О КОМПАНИЯХ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

ЗААРКАНИЛИ

ZENIMAX MEDIA КУПИЛА РАЗРАБОТЧИКА DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

В свое время QuakeCon был своеобразным слетом поклонников Quake и Doom. Однако летом 2009 года студия id Software была куплена компанией ZeniMax Media (она же владеет Bethesda Softworks), и теперь мероприятие утратило FPS-фокус. Новый хозяин использовал популярное шоу для того, чтобы поделиться новостями и отрекламировать многие свои игры (помимо Rage и Doom 4, в издательском плане ZeniMax есть Fallout: New Vegas, шутер Brink и приключенческий экшн Hunted: The Demon's Forge).

На QuakeCon 2010 было объявлено, что ZeniMax Media приобрела еще одного разработчика. К Bethesda Softworks и id Software добавилась Arkane Studios. У компании, основанной в 1999 году, два офиса – один в Лионе, Франция, другой в Остине, США – и два лидера: основатель и гендиректор Рафаэль Колантонио (Raphael Colantonio) и геймдизайнер Харви Смит (Harvey Smith), один из создателей Deus Ex. Arkane дебютировала с ролевой игрой Arx Fatalis, тепло встреченной критиками, продолжила неплохим экшном Dark Messiah of Might and Magic, а последним ее проектом стал шутер BioShock 2 (компания помогла 2K Marin с сингплеером). Сейчас французская студия трудится над неанонсированным проектом для ZeniMax. И раз уж издатель решил купить разработчика, вероятно, игра получается интересной и перспективной в коммерческом смысле. Сумма сделки держится в секрете. ■

После Dark Messiah of Might and Magic (2006) у Arkane не было «сольных» игр.

ОДНАЖДЫ В ВЕГАСЕ

WARNER BROS. ЗАКРЫЛА SURREAL SOFTWARE И ОТМЕНИЛА ЭКШН THIS IS VEGAS

Симулятор прожигателя жизни This Is Vegas был представлен публике в 2008 году и произвел приятное впечатление. Вечеринки, потасовки, казино – разве не здорово провести вечер-другой в Вегасе?! Однако вскоре после анонса издательство Midway разорилось и This Is Vegas вместе с парой студий и правами на франчайз Mortal Kombat продали Warner Bros. Interactive Entertainment. «Братцы Уорнеры» решили доделать игру. По слухам, на тот момент на разработку было потрачено 43 миллиона долларов. WBIE провела незначительные сокращения в сиэтлской Surreal Software, занимавшейся созданием This Is Vegas, дала еще денег и велела побыстрее заканчивать проект. Буквально в мае издательство зарегистрировало сайт, посвященный виртуальному городу грехов. И вдруг – из надежных источников пришла весть о том, что Surreal Software закрыли по-тихому. Сотрудников распределили между двумя студиями, принадлежащими WBIE: Monolith Productions и Snowblind Studios.

Что касается This Is Vegas, игра закрыта. Эксперты уже называют это одним из величайших неудач в игровой индустрии. Бюджет проекта составил около 50 миллионов долларов – почти столько же, сколько было потрачено на APB или Red Dead Redemption. WBIE пока не прокомментировала слухи о кончине Surreal Software и This Is Vegas, однако нам они кажутся более чем достоверными. ■

Пока не было официального подтверждения закрытия This is Vegas.

ОХОТА НА DOTA

НАРОД ВЫСТУПИЛ ПРОТИВ КОМПАНИИ VALVE, ПРИСВОИВШЕЙ ИМЯ ПОПУЛЯРНОГО МОДА

Defense of the Ancients во всей красе.

Клон DotA уже существует – бесплатная League of Legends от Riot Games.

Студия Valve Software не раз и не два прибирала к рукам раскрученные любительские моды. Примеров достаточно: Counter-Strike, Team Fortress, Alien Swarm. А в прошлом году разработчик Half-Life проявил интерес к Defense of the Ancients, невероятно популярной модификации к Warcraft III. Valve наняла на работу IceFrog, одного из авторов DotA, и выделила ему целую команду. Парень сообщил, что занят секретным проектом и грядут большие новости. И, кажется, мы догадываемся, о чем он говорил. На днях Valve зарегистрировала торговую марку DOTA. Компания отказывается от комментариев, но все почти уверены, она трудится над клоном мода Defense of the Ancients. Эту информацию косвенно подтвердил один актер, заявивший, что был в офисе Valve и записывал голос для DOTA.

Новость вызвала большой шум. В первую очередь переполошились моддеры, участвовавшие в создании Defense of the Ancients (а их не одна сотня будет). Часть разработчиков из народа нынче объединились в профессиональные команды, такие как Riot Games (бесплатная League of Legends) или Dota-Allstars, LL. И они считают, что DotA должна принадлежать народу, а не коммерческой фирме. Dota-Allstars, LL даже подала заявку на регистрацию Defense of the Ancients, чтобы воспротивиться намерениям Valve. Чем закончится противостояние народа с акулами капитализма, мы узнаем позже. ■

Release by NALSUR kosmos

БЕСПЕРСПЕКТИВНЯК

АМЕРИКАНСКОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО ACCLAIM ПРЕКРАТИЛО СВОЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

В летописи, посвященной американскому издательству Acclaim, похоже, пора ставить точку. Возможно, вы помните – в мае компания была куплена Playdom, разработчиком и издателем казуальных и социальных игр. Новый хозяин решил отказаться от поддержки игр из каталога компании. Без любимой забавы остались поклонники The Chronicles of Spellborn, 9Dragons, 2Moons и еще дюжины многопользовательских онлайновых проектов. На сайте Acclaim их всех встречало грустное сообщение: компания прекратила свою деятельность, так что прогуляйтесь лучше по ссылке на страничку Playdom в Facebook и подберите что-нибудь по своему вкусу.

К слову, издательство из Беверли-Хиллз закрывается уже во второй раз. А ведь было время, когда Acclaim выпускала хиты: Mortal Kombat, Turok, Burnout, Crazy Taxi. Однако в сентябре 2004 года компанию признали банкротом. Позже ветеран игровой индустрии Говард Маркс (Howard Marks) за 100 тысяч долларов купил права на имя Acclaim и занялся воскрешением издательства. Благодаря ему, компания вернулась в бизнес и стала выпускать азиатские онлайновые игры. Поначалу дела шли неплохо, потом хуже. В Playdom каталог Acclaim посчитали неперспективным. Сотрудников компании, скорее всего, переведут на другие проекты. ■

Американские фэны 9Dragons остались без любимой игры.

В свое время аркада Crazy Taxi принесла Acclaim миллионы.

Может, новый глава LucasArts – ситх?

ЗВЕЗДНЫЕ БЕЗРАБОТНЫЕ

В LucasArts прошли крупные сокращения. Руководство компании признало этот факт, однако не стало сообщать, сколько конкретно разработчиков получило уведомление об увольнении. По некоторым данным, во внутренней студии LucasArts почти треть сотрудников лишилась работы. Сокращения связывают с новым президентом компании Полом Миганом (Paul Meegan). Говорят, едва заступив на пост, он отменил экшн Star Wars: The Force Unleashed III и другой неанонсированный проект. Впрочем, все это домыслы. Официально же сказано лишь следующее: «Мы проводим реструктуризацию внутренней студии». ■

Разработка Future Soldier идет по плану.

38 – НА ВЫХОД

Волна сокращений докатилась и до Red Storm Entertainment. В американской студии, известной по серии Rainbow Six и Ghost Recon, были уволены 38 сотрудников. Очень даже немало! Компания Ubisoft, владеющая северокаролинской командой с 2000 года, сообщила, что в Red Storm случилось перераспределение приоритетов, и сокращенным сотрудникам предложено поискать работу в других студиях издательства. В Red Storm по-прежнему трудятся около сотни человек. Сейчас они заняты многопользовательским режимом тактического шутера Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier. ■

ФАКТ

88

МИЛЛИОНОВ ДОЛЛАРОВ ОТСУДИЛА BLIZZARD У ВЛАДЕЛИЦЫ ПИРАТСКОГО СЕРВЕРА WORLD OF WARCRAFT

ПРОЧИЕ НОВОСТИ | ОБО ВСЕМ НА СВЕТЕ

ВОТ ТАК ШОУ

НАЧАЛАСЬ ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ ПРОДАЖА БИЛЕТОВ НА ВЫСТАВКУ «ИГРОМИР 2010»

На выставке ожидается более 90 тысяч посетителей.

«ИгроМир» стал первой в России выставкой электронных развлечений, предназначенной не для профессионалов, а для простых игроков. Ее дебют состоялся 4 ноября 2006 года в 57-м павильоне московского ВВЦ. Выставка имела большой успех – пришло 25 тысяч человек. Даже не верится, что с тех пор прошло четыре года.

3 – 6 ноября «ИгроМир» вновь будет рад принять геймеров, все в том же 57-м павильоне. Впервые в истории мероприятия в предварительную продажу поступили билеты на первый, бизнес-день выставки, предназначенный для общения издателей, разработчиков и журналистов. Купить их можно за 1500 рублей только на сайте concert.ru, либо 3 ноября в кассах у павильона 57 ВВЦ. Стоимость билетов на «ИгроМир» варьируется от 400 рублей (билет на один день) до 3000 за VIP-билет. Абонемент на три выставочных дня (с 4 по 6 ноября) обойдется вам в 900 рублей. Посещение «ИгроМира» по VIP-билету включает в себя: полный доступ на выставку (включая посещение в бизнес-день), отдельный вход для «випов», позволяющий пройти на территорию в любое время с 10 до 18 часов без очереди, персональный бэйдж с фото, коллекционную сумку-рюкзак с символикой мероприятия и неуказанные подарки от компаний-участников.

«Приходи, не пожалеешь».

За дополнительной информацией лучше обращаться на сайт «ИгроМира»: igromir-expo.ru. ■

ТАЛИБЫ НЕ ПРОЙДУТ!

БРИТАНСКИЙ МИНИСТР ОБОРОНЫ ПОТРЕБОВАЛ ЗАПРЕТИТЬ ВЫПУСК ШУТЕРА MEDAL OF HONOR

Талибы для американцев хуже чертей.

Medal of Honor не будут продавать в магазинах на военных базах.

Medal of Honor – легкая мишень для желтой прессы, политиканов и ханжей. Еще бы, ведь в мультиплеере можно играть не только за бравых американских солдат, но и за боевиков-талибов. Чем не повод раздуть скандал? Первым в бой пошел телеканал Fox News. Журналисты пригласили в студию мать солдата, погибшего в Ираке, и она немедленно безапелляционно заявила: «Война – это не игра. Сейчас в Афганистане сложные времена, там как раз погибло несколько американцев. Medal of Honor выйдет в октябре, и матерям, похоронившим своих сыновей, от нее не спрятаться. Какое неуважение к 1200 семьям, потерявшим близких в Афганистане!»

К травле Medal of Honor немедленно подключился британский министр обороны Лайэм Фокс (Liam Fox), который ошибочно посчитал, что в игре есть и английские солдаты. «Меня шокирует, что кто-то считает возможным воспроизведение деяний Талибана. Это отвратительно! – заявил Фокс. – Я очень зол, и не верю, что кто-нибудь из граждан нашей страны захочет купить подобную антибританскую игру».

Тем не менее, акция по запрету Medal of Honor не получила широкой поддержки. В издательстве Electronic Arts к критике отнеслись с пониманием, но указали, что разработчики не боятся творческих рисков и что в любой детской игре в войнушку кому-то приходится быть за «плохих». ■

СЛИШКОМ ИНТЕРЕСНАЯ ИГРА

ГЕЙМЕР ПОДАЛ В СУД НА ИЗДАТЕЛЯ LINEAGE II

Lineage 2 – одна из самых аддиктивных MMORPG.

Смолвуд нашел в себе силы завязать. Сотни тысяч других геймеров – нет.

Американец Крейг Смолвуд (Craig Smallwood), живущий на Гавайях, подал в суд на южнокорейскую компанию NCsoft. Геймер винит компанию в том, что она «подсадила» его на онлайновую ролевую игру Lineage II и тем самым нанесла значительный вред его жизни. По словам Смолвуда, в период с 2004 по 2009 год он провел в виртуальном мире 20 тысяч часов. Это больше двух лет чистого времени. Некоторые игровые сессии продолжались по 11 часов кряду. Чрезмерная увлеченность Lineage II привела к тому, что Крейг перестал общаться с друзьями и родными и не обращал особого внимания, как выглядит и чем питается. Он даже мылся лишь изредка.

Лишь недавно Смолвуд покончил с пагубной привычкой и осознал, как бездарно потратил годы жизни. Теперь геймер требует с NCsoft компенсацию в размере 3 миллиона долларов. Он утверждает, предупреди его издатель о возможности пристраститься к Lineage II, он ни за что бы не стал играть. Но NCsoft этого не сделала.

В России подобному делу вряд ли бы дали ход. А вот американский судья Алан Кэй (Alan Kay) не стал отклонять иск. Мы будем следить за ходом процесса. ■

release by NALSURkosMos

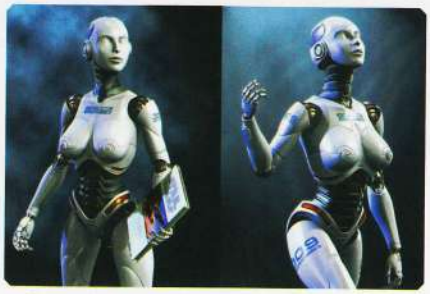
АВТОМАТИЧЕСКАЯ ЛЮБОВЬ

РАЗРАБОТЧИКИ FALLOUT: NEW VEGAS ПРОВЕРЯЮТ ХАНЖЕЙ НА ПРОЧНОСТЬ

Fallout 3 могла не выйти в Австралии – местной рейтинговой комиссии крайне не понравилось, что наркотики в этой RPG зачастую оказывают благоприятный эффект на персонажа, и игру объявили вне закона. Bethesda Softworks пришлось убрать все намеки на реально существующие наркотические препараты. Прибегнуть к цензуре, возможно, придется и в случае с Fallout: New Vegas, которая появится на прилавках буквально через несколько недель. Как стало известно, в игре возможен… секс с роботами. Ханжи запросто могут развязать кампанию против постапокалиптической RPG. О «механизированной любви» первой рассказал американский рейтинговый совет ESRB. В заключении по поводу Fallout: New Vegas указано, что в игре присутствует сцена, намекающая на близкие контакты с роботами. Ничего не показано, но многое говорится. Например: «У того, кто трахается с машиной, явно не все в порядке с головой».

Кстати, для «натуралов» в Fallout: New Vegas есть проститутки обоих полов. ESRB справедливо присвоила игре «взрослый» рейтинг – от 18 лет. Подождем, что скажут австралийские цензоры. ■

Новый Вегас – город греха.


«Привет, малыш. Я завожу тебя?»

Эвери уже недолго осталось сидеть.

В САЙЛЕНТ ХИЛЛ ДОРОГИ НЕТ

Ужастик «Сайлент Хилл» сделал неплохую кассу, и продолжение считалось решенным вопросом. Актриса Лори Холден (Laurie Holden), исполнившая роль офицера полиции Сибил Беннетт в первой части, сообщила, что ей уже зарезервировано местечко в сиквеле. Однако всему помешал досадный инцидент. Сценарист Silent Hill 2 Роджер Эвери (Roger Avary) на год попал в тюрьму – он пьяным сел за руль, и по его вине погиб человек. За решеткой писать не получилось. Теперь продюсеры сиквела говорят, что проект заморожен до лучших времен. Читай: до освобождения Эвери. ■

Mortal Kombat уже много лет не появлялась на PC.

ПУСТЬ НАЧНЕТСЯ БИТВА

PC по-прежнему остается привлекательной игровой платформой. Главный дизайнер очередной, девятой по счету части Mortal Kombat Эд Бун (Ed Boon) сказал на выставке Gamescom, что его начальство из Warner Bros. Interactive Entertainment всерьез задумалось о выпуске PC-версии файтинга – по примеру Street Fighter 4. «В Европе многие играют только на компьютерах, – говорит Бун. – Определенно, рынок есть». Геймдизайнер уточнил, что поскольку Mortal Kombat создается на движке Unreal Engine 3, портирование не должно стать проблемой. ■

ФАКТ

91%

АМЕРИКАНСКИХ МАЛЬЧИКОВ В ВОЗРАСТЕ ОТ 8 ДО 11 ЛЕТ ИГРАЮТ В ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ

Автор:
Иван Гусев

1 Враги нападают более крупными группами, чем в Batman: Arkham Asylum.

2 Теперь Бэтмен может одновременно отразить две атаки.

3 Бэтмен сможет использовать любые гаджеты во время схватки.

4 Например, он может прыснуть взрывающийся гель на спину громилы.

5 Бэтмен научился дразнить своих противников – по нажатию кнопки.

6 Разработчики говорят: контроль толпы – самое важное в бою.

BATMAN: ARKHAM CITY

Batman: Arkham City – продолжение крайне успешной Batman: Arkham Asylum. В принципе, нас ждет то же самое, что и в первой игре, но на этот раз – масштабнее. Все опаснейшие преступники Готэма теперь собраны в колонии в центре города. Единственное правило: «Не пытайтесь сбежать». За побег полагается смертная казнь. Суперзлодей Двуликий захватил Женщину-Кошку и хочет ее прикончить, чтобы повысить авторитет у криминала. Бэтмен решает помешать этому... ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Action/adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Warner Bros. Interactive Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Rocksteady Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.batmanarkhamcity.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2010 года

О СКРИНШОТЕ

До релиза Batman: Arkham City еще целый год, и Rocksteady Studios не спешит делиться материалами об игре. Скриншоты, которые вы видите, появились на частном Flickr-аккаунте и не предназначались для публичного ознакомления. Однако они разлетелись по Интернету в считанные часы.

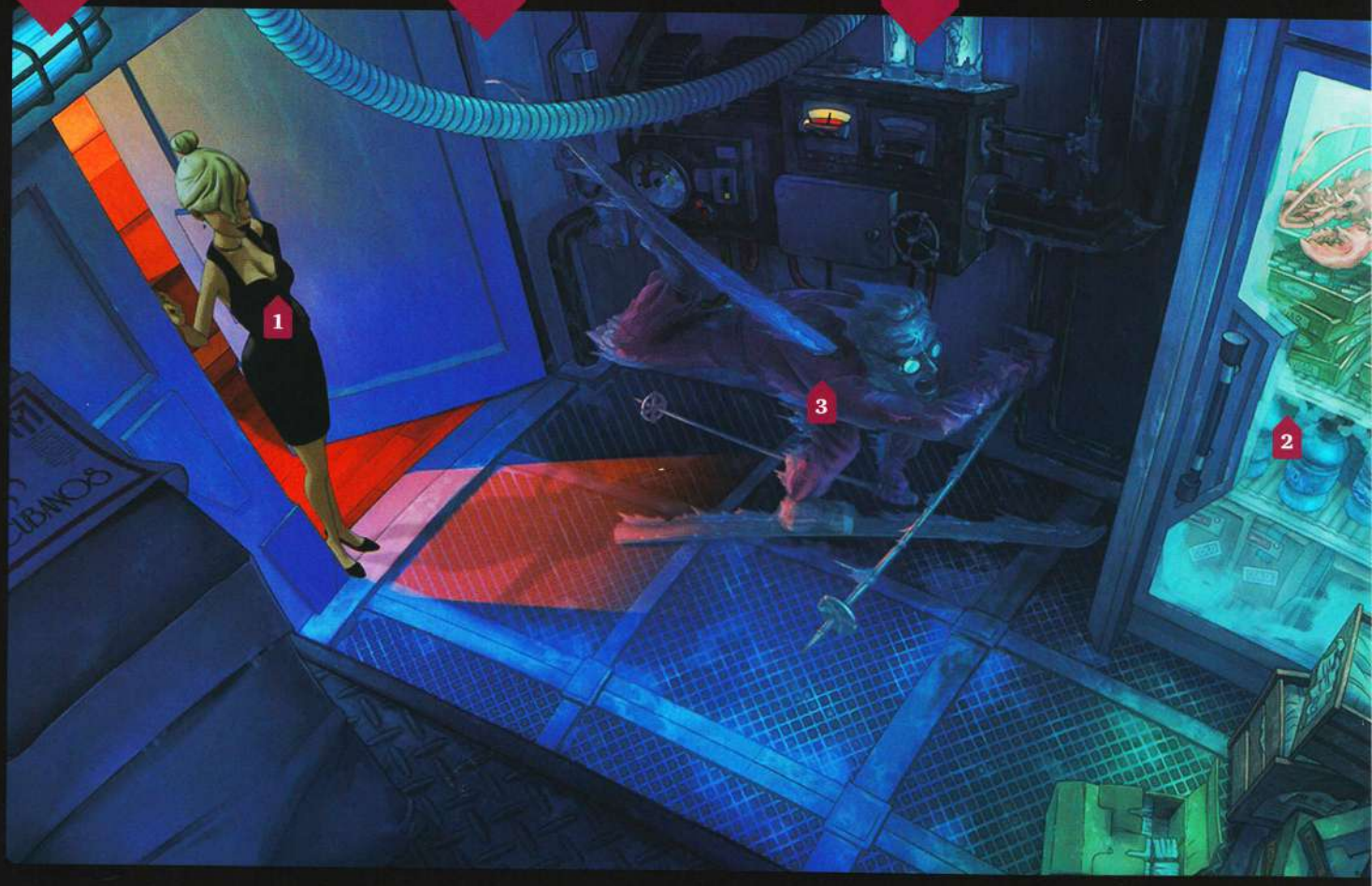
СКРИНШОТ ДЛЯ PC?

Вполне возможно. Сами знаете, все игры разрабатываются на компьютерах.

1 Разработчики называют Лиз Аллэйр самой безумной героиней в истории адвенчур.

2 Все задники тщательно детализированы – в Full HD-качестве (для квестов это редкость).

3 Забавные персонажи и сложные головоломки – вот чем заманивают в The Next Big Thing.



THE NEXT BIG THING

Испанская Pendulo Studios прославилась неплохой квест-серией Runaway. Ребята не намерены открывать новые жанры, и их новый проект – The Next Best Thing – тоже адвенчура. Игра – римейк квеста Hollywood Monsters, выпущенного Pendulo в 1997 году и оставшегося незамеченным за пределами Испании. Сюжет крутится вокруг двух ненавидящих друг друга журналистов, Дэна и Лиз. А еще в игре будут знаменитые монстры из кино. Только настоящие. Ах, да, придется попутешествовать. Например, в Трансильванию. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Focus Home Interactive
- **РАЗРАБОТЧИК:** Pendulo Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.pendulostudios.com/EN.juegos.TNBT.html
- **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2011

О СКРИНШОТЕ

Pendulo Studios представила The Next Best Thing еще в апреле, но анонс, мягко говоря, не наделал шума. Чтобы привлечь к адвенчуре внимание, издатель заново познакомил прессу с проектом, приложив к рассылке несколько свежих скриншотов.

СКРИНШОТ ДЛЯ PC?

Да. Все игры Pendulo Studios выходят сначала на PC.

Автор:
Иван Гусев

ИГРОВАЯ КАРТА МИРА: GEARBOX SOFTWARE

ХРОНОЛОГИЯ РЕЛИЗОВ

2000 Half-Life: Opposing Force
2001 Half-Life: Blue Shift
2002 James Bond 007: Nightfire (PC-версия)
2003 Halo: Combat Evolved (PC-версия)
2004 Counter-Strike: Condition Zero
2005 Brothers in Arms: Road to Hill 30
2005 Brothers in Arms: Earned in Blood
2008 Brothers in Arms: Hell's Highway
2009 Borderlands

- **СТУДИЯ:** Gearbox Software
- **СТРАНА:** Соединенные Штаты Америки
- **ГОРОД:** Плано
- **ПОЧТОВЫЙ АДРЕС:** 101 East Park Blvd., Suite 1069, Plano, TX 75074
- **ИНТЕРНЕТ:** www.gearboxsoftware.com
- **ПАРТНЕРЫ-ИЗДАТЕЛИ:** Ubisoft, Take-Two Interactive, Microsoft

У Gearbox очень уютный офис.

ПЯТЕРО СМЕЛЫХ

Студия Gearbox Software была создана в феврале 1999 года пятью друзьями-разработчиками. Большинство из них – выходцы из 3D Realms, где они трудились над серией Duke Nukem. Компания на протяжении нескольких лет работала «на подхвате» у старших товарищей и потрудилась над сериями Half-Life, Counter-Strike и Halo. Однако студия добилась успеха и со своим материалом: Brothers in Arms и Borderlands. По свету разошлось 12 миллионов копий игр от Gearbox.

Рэнди не забыл карточные трюки.

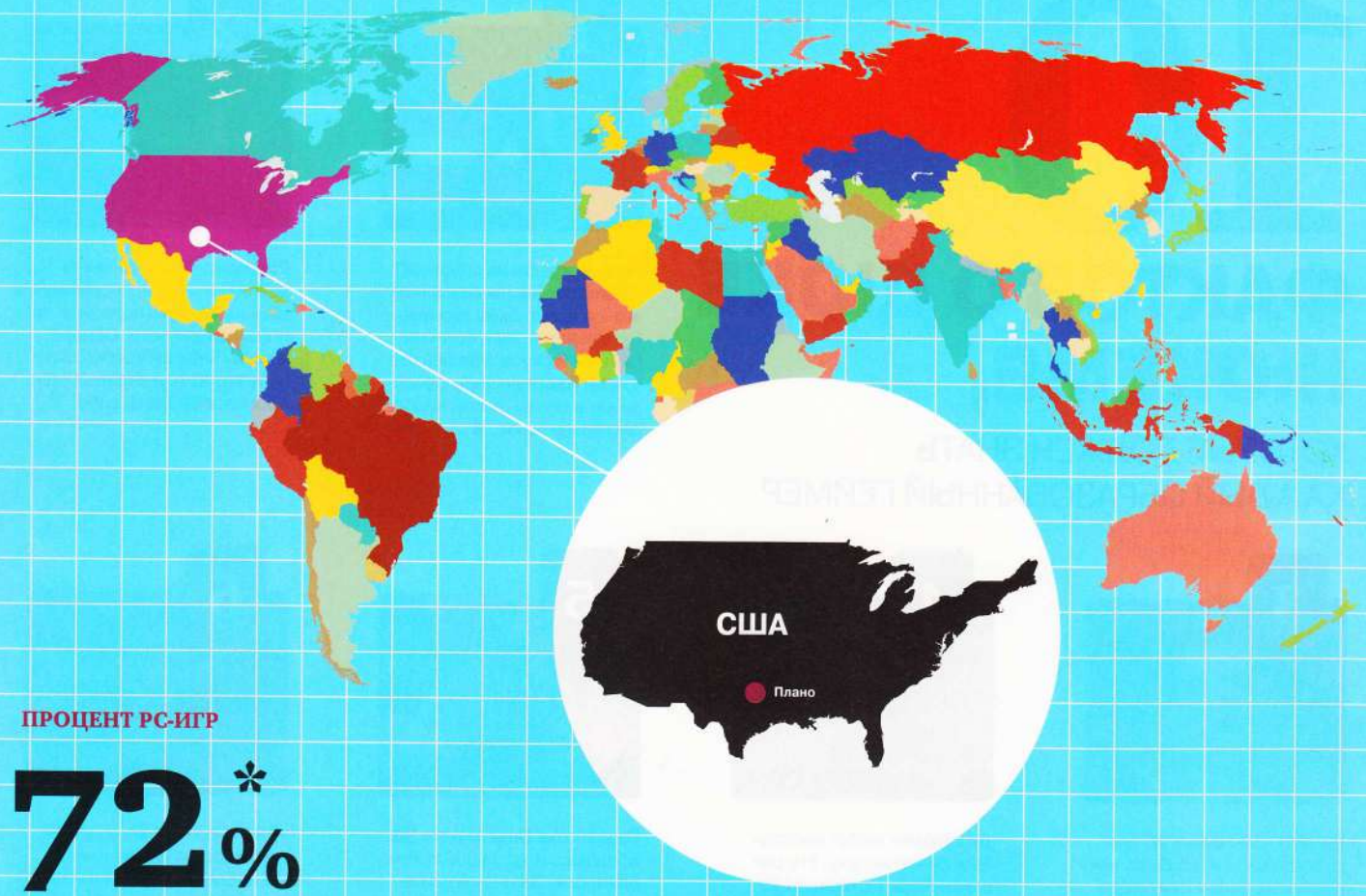
СПАСИБО ЖЕНЕ

В юные годы нынешний президент Gearbox Software Рэндалл Питчфорд Второй (для друзей – просто Рэнди Питчфорд) – не мечтал о карьере в игровой индустрии. Он любил программировать и делал текстовые адвенчуры, но это было всего лишь хобби! В школе Питчфорд увлекался юриспруденцией, а также выступал в роли фокусника. Позже, уже в колледже, жена помогла Рэнди понять, что игры – его подлинная страсть. Тогда-то Питчфорд и задумался о карьере геймдизайнера.

Gearbox также обещала нам сиквел Borderlands.

РАБОТА КИПИТ

Студия Gearbox Software сейчас трудится над четырьмя проектами. Однако официально анонсированы лишь два: шутеры Duke Nukem Forever и Aliens: Colonial Marines по мотивам «Чужих». Другие две игры обозначены на официальном сайте компании пиктограммами со знаком вопроса. В 2009 году Gearbox запатентовала названия War Hero, World War II Hero, Brothers in Arms: War Hero и Modern War Hero, а недавно еще и Z-Day. По слухам, компания делает MMO-шутер о зомби.



ПРОЦЕНТ PC-ИГР

72*%

** отношение PC-игр, созданных студией, к общему количеству ее релизов.*

За 234 года независимости США многого добились.

СТРАНА С ЯДЕРНЫМ ПОТЕНЦИАЛОМ

Соединённые Штаты Америки были образованы в 1776 году в результате объединения 13 британских колоний, объявивших о своей независимости. Сегодня США обладают крупнейшей в мире экономикой (14.2 трлн. долларов) и располагают вторым по совокупной мощности ядерным потенциалом на Земле. А еще в Америке больше всего игровых студий – 600. Среднегодовая зарплата разработчика игр – 73 тысячи долларов.

Плано считается одним из самых удобных для жизни городов США.

ПОБРАТИМ ИВАНОВО

Плано – город в штате Техас, США. От него до столицы штата Далласа – примерно пятнадцать минут езды. Город был основан в начале 40-х годов XIX века. Согласно данным переписи 2009 года, в Плано проживает 273 тысячи граждан, что делает его 69-м городом в США по численности населения. Местные очень гордятся тем, что здесь родился знаменитый велогонщик Лэнс Армстронг. Наш город невест Иваново – побратим Плано.

Хотите поиграть в новых Aliens? Приезжайте в Плано!

GEARBOX И ПЛАНО

«В Плано классная еда! – говорит глава Gearbox Рэнди Питчфорд. – Ну а если серьезно, Техас расположен в самом центре Америки, что весьма удобно для ведения бизнеса».

В конце 2008 года Gearbox Software начала проводить внутреннее тестирование своих текущих проектов. Геймеры, живущие в Далласе или в окрестностях, по предварительной договоренности могут приехать в офис студии в Плано, попробовать на вкус еще не вышедшие игры и поделиться впечатлениями.

Автор:
Иван Гусев

10 ФАКТОВ О ДЮКЕ НЮКЕМЕ,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

1

Историографы из студии 3D Realms составили генеалогическое древо Дюка Нюкема. Оказывается, он – потомок Святого Нюкуса, жившего во II веке. Гонители веры бросили его в ров ко львам. Нюкус растерзал львов. ■

2

Поначалу «Герцога» звали Дюком Нюкумом, поскольку в Японии уже был персонаж по имени Дюк Нюкем. Однако японцы не зарегистрировали права на имя, и издательство Apogee забрало их себе. ■

3

Шутер Duke Nukem 3D разработан на движке Build, написанном одним американским... школьником. Откуда взялся юный гений Кен Сильверман? Из семьи программистов. ■

4

Дюк Нюкем любит цитировать киноклассику. Его реплики позаимствованы из фильмов «Чужие», «Цельнометаллическая оболочка» и «Зловещие мертвецы». Знаменитое «Hail to the king, baby!» – это из «Армии тьмы». ■

5

Разработка Duke Nukem 3D обошлась всего в 300 тысяч долларов. Этот шутер принес издательству Apogee в 25 раз больше. В Duke Nukem Forever компания вложила 20 миллионов своих денег и... прогорела. ■

6

Дюк Нюкем – один из самых ненавистных феминистками персонажей. Они считают его шовинистом, ведь он отпускает пошлые шутки, бросает деньги проституткам и кричит: «Shake it, baby». ■

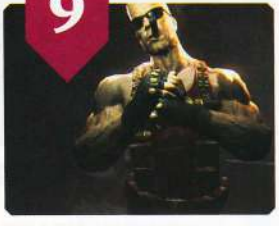
7

Киноправа на жизнеописание Дюка Нюкема были куплены почти сразу после выхода Duke Nukem 3D. Еще в 1999 году продюсер Лоуренс Касанофф («Терминатор 2») заявлял, что работает над фильмом. А воз и ныне там. ■

8

Эту информацию стараются не афишировать: Duke Nukem Forever использует модифицированный до неузнаваемости движок Unreal 2 и якобы полностью соответствует требованиям сегодняшнего дня. ■

9



Издательство Take Two Interactive пообещало студии 3D Realms премию в размере полумиллиона долларов, если та доделает Duke Nukem Forever до 31 декабря 2006 года. Разработчики проигнорировали предложение. ■

10

Студия Gearbox Software работала над шутером Duke Begins. Эта игра должна была рассказать о юных годах Дюка Нюкема. Однако в апреле 2009 года проект закрыли – по неизвестным причинам. ■

Автор:
Иван Гусев

АВГУСТ: ЧАРТЫ ПРОДАЖ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ

Название игры	Издатель
1. Mafia II	Take-Two Interactive
2. StarCraft II: Wings of Liberty	Blizzard Entertainment
3. The Sims 3	Electronic Arts
4. The Sims 3: Ambitions	Electronic Arts
5. Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
6. World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
7. The Sims 3: World Adventures	Electronic Arts
8. The Sims 2	Electronic Arts
9. Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	Electronic Arts
10. Sniper: Ghost Warrior	City Interactive

В Великобритании Mafia II стала самой быстро раскупаемой игрой в этом году. Абсолютный рекорд же принадлежит Call of Duty: Modern Warfare 2.

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ AMAZON (США)

Название игры	Издатель
1. StarCraft II: Wings of Liberty	Blizzard Entertainment
2. Mafia II	Take-Two Interactive
3. StarCraft II: Wings of Liberty – Collector's Edition	Blizzard Entertainment
4. Elemental	Stardock
5. Elemental – Limited Edition	Stardock
6. Rise of Flight: The First Great Air War – Iron Cross	777 Studios
7. Sniper: Ghost Warrior	City Interactive
8. Plants vs. Zombies – Game of the Year Edition	PopCap Games
9. ArmA 2 – Combined Operations	Meridian4
10. LEGO Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros. Interactive

Горячие новости: в США геймеры по-прежнему отдают предпочтение StarCraft II перед Mafia II. Причина проста: в экшны американцы играют на консолях.

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ, STEAM

Название игры	Издатель
1. Mafia II	Take-Two Interactive
2. Worms Reloaded	Team 17 Software
3. Mount & Blade: Warband	Paradox Interactive
4. Mafia II: Digital Deluxe Edition	Take-Two Interactive
5. Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
6. Plain Sight	Beatnik Games
7. Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
8. Left 4 Dead 2	Valve Software
9. Counter-Strike: Source	Valve Software
10. Call of Duty: Modern Warfare 2 Resurgence Pack	Activision

На Steam у Mafia II не было конкурентов. Worms Reloaded – это, конечно, тоже интересная новинка, но против «Мафии» у нее нет шансов.

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ «СОЮЗ» (РОССИЯ)

Название игры	Издатель
1. Mafia II	1С-СофтКлаб
2. StarCraft II: Wings of Liberty	Blizzard Entertainment
3. Kane & Lynch 2: Dog Days	Новый Диск
4. Terrorist Takedown 3	Новый Диск
5. Serious Sam 2 HD: Второе пришествие	Новый Диск
6. Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	1С-СофтКлаб
7. LEGO: Гарри Поттер	Новый Диск
8. Трансформеры. Битва за Кибертрон	1С-СофтКлаб
9. Mount & Blade. Эпоха турниров	1С-СофтКлаб
10. Антология Counter-Strike	Бука

Учитывая безграничную народную любовь к Mafia в России, Mafia II была обречена на успех. Суждено ли ей стать новой легендой?

ОКТЯБРЬ: КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
				1 **FIFA 11** Ежегодный подарок всем поклонникам футбола. Наконец-то PC-порт сделан на том же современном движке, что и консольные версии.	2	3
		6	7	8 **FRONT MISSION EVOLVED** Игры серии Front Mission, посвященной битвам «ходячих танков», на PC раньше не появлялись. Тем приятнее будет знакомство.		
11	12 **ГОТИКА 4: АРКАНИЯ** Серия «Готика» сменила разработчика. Скажется ли это на качестве игры благоприятно, или, как и в случае с Gothic 3, мы получим сырую бету?			15 **MEDAL OF HONOR** Electronic Arts бросила все силы на реанимацию серии Medal of Honor. Ждет ли шутер успех или провал, станет ясно уже через пару недель.	16	17
				22 **FALLOUT: NEW VEGAS** Fallout: New Vegas – отличная возможность для студии Obsidian обелить свое имя после провальной Alpha Protocol.	23	24
25	26 **LEGO UNIVERSE** LEGO Universe – MMO для семейной аудитории. Должна прийтись по вкусу всем фэнам LEGO Star Wars и LEGO Batman, хотя и сделана другой студией.	27	27	29 **STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II** Первая часть появилась на PC с большим опозданием. На этот раз все в порядке: релиз в один день на всех платформах.		

ЖДЕМ В БЛИЖАЙШИЕ 12 МЕСЯЦЕВ

Fable III
Рождество 2010

Ролевая игра, где можно жениться и прикупить домик. Или всех убить и стать диктатором Альбиона. Уже скоро.

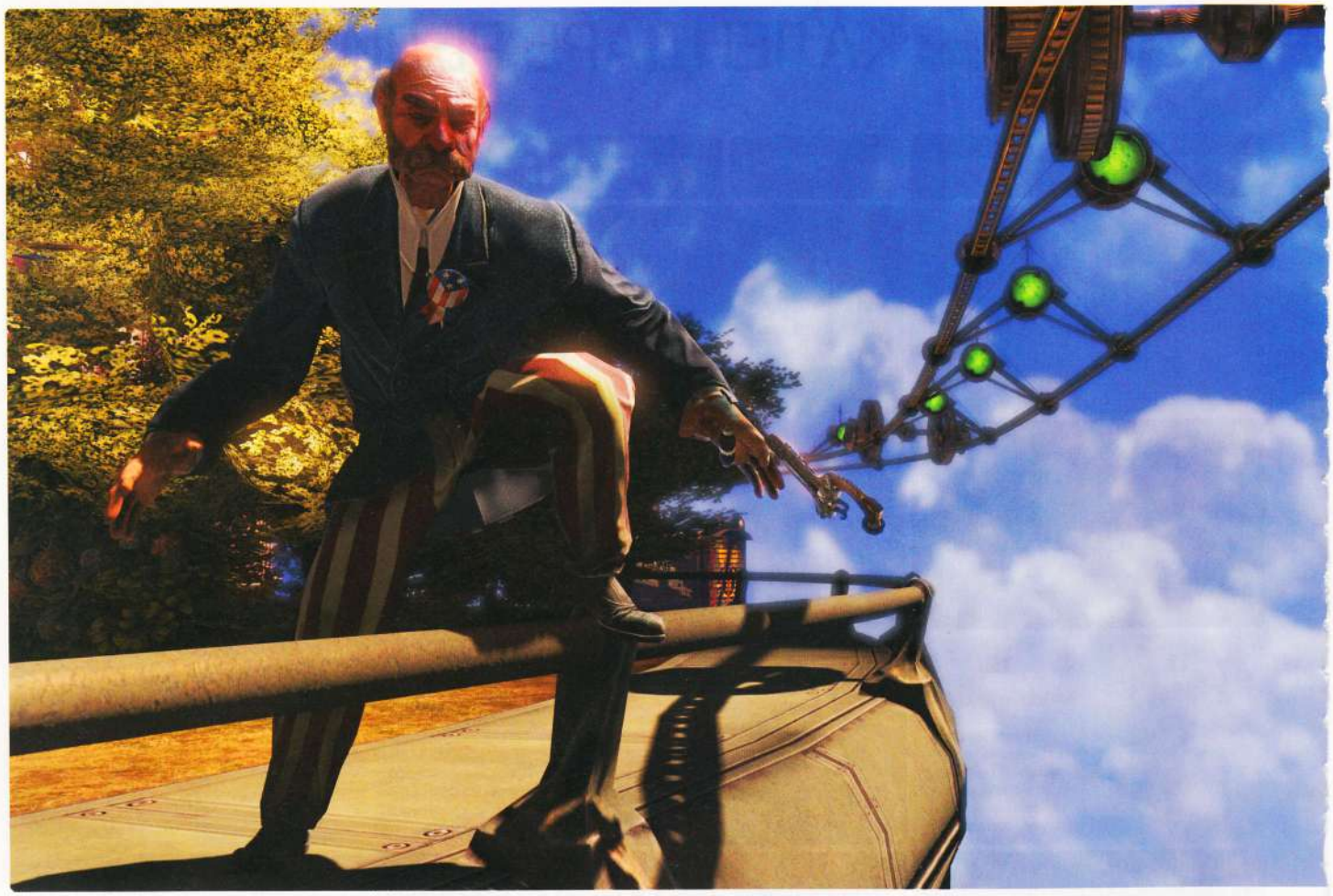
Bulletstorm
22 января 2011

Всем фэнам шутеров старой школы посвящается. Меньше слов, больше выпущенных пуль и крепких пинков!

Stronghold 3
I квартал 2011

Ночные осады – одна из изюминок третьей части популярной серии. Продаваться будет только в «цифре».

Автор:
Кирилл Перевозчиков



BIOSHOCK INFINITE

МНЕ БЫ В НЕБО

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 2K Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-Софтклаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Irrational Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.bioshock-infinite.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2012 год

Забудьте влажные, покрытые скользким илом стены Рэпчур. Выбросьте из головы шагающих гигантов Больших папочек и их очаровательных Сестричек, высасывающих из трупов генетический материал. Этот полный отчаянья и сумасшествия город так и останется погибать на дне океана – вместе со своими героями, большинство из которых и так уже мертвы. Смиритесь: Эндрю Райан, София Лэмб и Большие сестрички – теперь не более чем легенды, удел которых пугать маленьких детей. История Рэпчур закончена. История BioShock – продолжается.

Как и в любой BioShock, в Infinite мы найдем философскую историю о крушении человеческих идеалов.

Пока конгломерат из целых пяти студий (во главе с 2K Marin) трудился над BioShock 2, Кен Левин (Ken Levine) и его команда Irrational Games работали над Project Icarus – то, что сегодня называется BioShock Infinite. В названии игры намеренно отсутствует цифра «3», поскольку Infinite – совершенно другая история, полностью переворачивающая наше представление о том, каким должен быть BioShock и, в то же время, сохраняющая верность некоторым основным константам сериала – в частности, игровой вселенной, построенной по канонам ретрофутуризма.

МНОГОЭТАЖНАЯ АМЕРИКА

Это настоящий восторг. Залитые солнцем крыши среди облаков, американские флаги и огромные дирижабли, поддерживающие конструкцию нового города-утопии: Колумбии. Здесь все ярко, солнечно, предельно жизнерадостно: резкий контраст с тем, что мы

ШТРИХИ К БИОГРАФИИ

Кен Левин (Ken Levine, ударение на последний слог) родился в небогатой еврейской семье и больше всего на свете любил комиксы – именно из них он черпал вдохновение для своих идей, которые записывал в специальную тетрадку и стеснялся показывать друзьям. «Идеалом женщины для меня была Scarlett Witch из комиксов Marvel, – смеется Левин. – А потом мне подарили Atari 2600, и вся моя жизнь изменилась в одночасье».

Один из немногих игровых скриншотов Infinite: обратите внимание, что некоторые иллюстрации к этой статье – пререндеренные изображения, которые не отражают финального качества графики. Хотя и этот усатый гражданин – он тоже не отражает, в итоге все должно получиться намного красивей.

видели в Рэпчур. Этот город в небесах даже не всегда был тайной. Напротив, его строили абсолютно открыто, с целью показать технологическое превосходство Америки над другими державами. Правда, в определенный момент с Колумбией что-то случилось, и город был вынужден исчезнуть где-то в облаках, а его координаты к 1912 году сделались тайной для большей части населения планеты.

«Мы особенно гордимся выбранной эпохой, – рассказывает Кен Левин. – Начало двадцатого века – время безграничного оптимизма, и это отражается на всем в Колумбии. Люди действительно думали, что в будущем появятся летающие города. И они появились». Правда, Левин тут же оговаривается, что у Колумбии есть и другое предназначение – что-то вроде «последнего довода королей», ультимативного оружия, которое руководитель проекта сравнивает со «Звездой смерти».

НАЙТИ, НЕ УНИЧТОЖИТЬ

Игрок будет выступать в роли человека по имени Букер ДеВитт (Booker DeWitt), бывшего пинкертоновского детектива, который ныне выполняет, видимо, частные заказы. В Колумбию его отправляет некий могущественный покровитель – заказчику даже известны координаты потерянного города. «Больше никаких загадок с личностью главного героя, – отмечает Левин. – В новой игре вы прекрасно понимаете, кто вы такой и какова ваша цель». А цель пока что одна-единственная: спасти девушку по имени Элизабет. «Элизабет была заключена в своей башне на протяжении 15 лет – с тех пор, как она была еще маленькой девочкой, – рассказывает Левин. – И она понятия не имеет, кто ее запер и почему вообще это случилось. На эти вопросы также предстоит найти ответы – как и на многие другие».

КРАСОТА ПО-АМЕРИКАНСКИ

Элизабет станет вашим компаньоном на протяжении основной части игры (никакого кооперативного режима не предусмотрено, напарница управляется ИИ) – и здесь Irrational Games обещают первую маленькую революцию.

PC-ВЕРСИЯ

На ПК BioShock Infinite должна выйти одновременно с консольным релизом – более того, игра появится в 2012 году, когда компьютерное железо заметно опередит современные консоли в развитии. Учитывая то, что Irrational Games обещают развивать новый движок в соответствии с технологиями будущего, можно предполагать, что PC-версия станет лучшей из представленных.

«Мы выбрали другой подход к подаче истории, – объясняет Левин. – Вам больше не придется взаимодействовать с персонажами через толстое стекло иллюминатора или слушать их монологи по радио. Вы будете общаться и взаимодействовать с ними напрямую, как и с Элизабет». Классический геймплей BioShock, почти не изменившийся в сиквеле, в Infinite перевернется с ног на голову: и у вас, и у Элизабет будут новые мощные сверхспособности, из-за чего врагов на картах окажется особенно много, а столкновения станут масштабными и динамичными. Левин поясняет: «В первом BioShock вы сражались с тремя-четырьмя плохими парнями за раз, всегда в закрытых пространствах. В Infinite их будут десятки – 15 врагов в кадре для нашего движка теперь норма, хотя, конечно, все зависит от игровой ситуации. Бой может происходить на открытом пространстве, на огромной скорости... Это будет абсолютно новый тип геймплея, который не был возможен в предыдущих играх».

СВЕТЛАЯ СТОРОНА СИЛЫ

Как и Рэпчур, Колумбию раздирает на части внутренний конфликт – Элизабет станет если не его центром, то, по крайней мере, важным участником. Как и Рэпчур, город в облаках медленно погибает: разработчики не объясняют, откуда в Колумбии столько топлива для гигантских дирижаблей-фундаментов и управляющих винтов, но ресурсы определенно на исходе. Но, в отличие от Рэпчур, город отнюдь не заселен сумасшедшими наркоманами: все живущие в Колумбии люди (и не совсем люди – уже заявлены биомеханические гориллы и хищные робоптицы) будут наделены собственным отношением к главному герою и к его миссии. Irrational Games также обещают показать гораздо больше нейтраль-

Дальность прорисовки и качество текстур приятно удивляют – дома вдали корректно освещаются солнцем, присутствует легкая дымка.

Элизабет собственной персоной. Смотрите, какие... выразительные глаза!

РАЗРАБОТЧИКИ НЕ ОБЪЯСНЯЮТ, ОТКУДА В КОЛУМБИИ СТОЛЬКО ТОПЛИВА ДЛЯ ГИГАНТСКИХ ДИРИЖАБЛЕЙ-ФУНДАМЕНТОВ И УПРАВЛЯЮЩИХ ВИНТОВ, НО РЕСУРСЫ ГОРОДА ОПРЕДЕЛЕННО НА ИСХОДЕ.

Конечно, такой потрясающей графики в игре не будет. Разве что Infinite в срочном порядке переделают под новое поколение консолей – может быть, им (и современным PC) будет под силу такая картинка.

ных персонажей, с которыми можно просто поговорить, чтобы добыть необходимую информацию.

Геймплей BioShock Infinite можно мысленно поделить на три части, каждой разработчики гордятся по-своему. Первая – это более масштабные по сравнению с BioShock битвы, где Элизабет выступает в качестве могущественного напарника (а она обладает, как минимум, незаурядными телекинетическими талантами). Будут и драки с боссами, и комбинирование нескольких способностей героев для мощных атак. Вторая – это исследование Колумбии, абсолютно новой утопии: парящие на дирижаблях и соединенные линиями железных дорог типично американские небоскребы, из каждого шкафчика которых будет выглядывать улыбающийся скелет. Наконец, третья – это эмоциональный сюжет, который будет подаваться совершенно новым образом: не диалогами по радио и аудиодневиками, а прямым общением с персонажами – прежде всего, с самой Элизабет. И каждое действие в Infinite будет иметь последствие – Левин обещает на этот раз нечто куда большее, чем просто несколько концовок.

ВСЕГО ДВАДЦАТЬ ЛЕТ НАЗАД В АМЕРИКЕ БЫЛИ ТОЛЬКО ФЕРМЫ, СКОТ, ОГРОМНЫЕ НЕОСВОЕННЫЕ ПРОСТРАНСТВА. ТЕПЕРЬ ЖЕ ЕСТЬ РАДИО, ЛЕТАЮЩИЕ АППАРАТЫ, МАШИНЫ – ВСЕ, ЧТО РАНЬШЕ КАЗАЛОСЬ НЕВОЗМОЖНЫМ. НАШЕЙ ЦЕЛЬЮ БЫЛО ПОДХВАТИТЬ ЭТО НАСТРОЕНИЕ И РЕАЛИЗОВАТЬ ЕГО В ТАКОМ ПОТРЯСАЮЩЕМ МЕСТЕ, КАК КОЛУМБИЯ.

КЕН ЛЕВИН

В самой игре Элизабет выглядит не совсем так, как в дебютном трейлере.

4 ИЮЛЯ

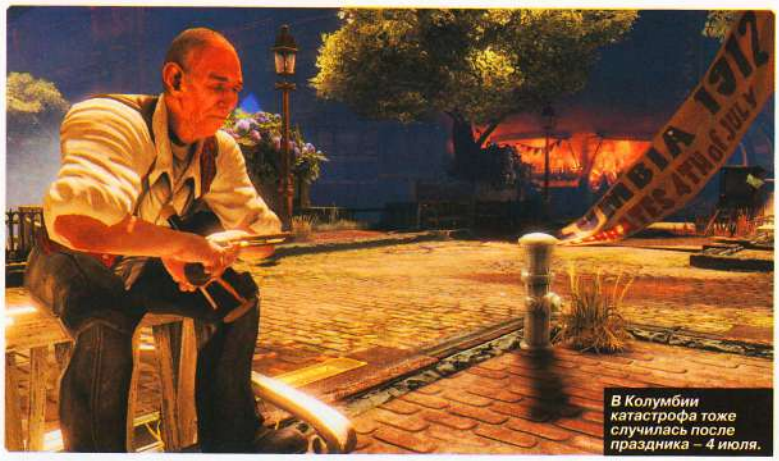
4th of July – именно так американцы называют свой главный национальный праздник, День независимости (а официальное название торжества ассоциируется у них, скорее, с известным кинофильмом про инопланетян и Уилла Смита). Именно 4 июля 1766 была принята Декларация независимости, в которой 13 британских колоний провозглашались Соединенными Штатами Америки. Празднование всегда сопровождается салютами, а в Нью-Йорке в этот день проходит ежегодный чемпионат по поеданию хот-догов.

ТАБУЛА РАСА

BioShock Infinite создана практически с нуля: сменить сеттинг, как говорят в Irrational Games, было одним из самых простых и очевидных решений. Гораздо сложнее далось создание нового движка – он по-прежнему основан на Unreal Engine 3, но не содержит «ни строчки кода» из первой части (второй BioShock команда Левина старается стоически игнорировать). «Мы начали буквально с чистого листа. Если вы внимательно посмотрите на мир дилогии BioShock и сравните его с BioShock Infinite, то заметите некоторое сходство на уровне концепции – примерно такое же, как между первым BioShock и нашими предыдущими играми».

Мысль Левина развивает ведущий художник проекта, Шон Робертсон (Shawn Robertson): «Вселенная BioShock гораздо больше вселенной Рэпчур, и мы хотели это показать, создав абсолютно новый мир, в котором не будет общих элементов с подводными локациями прошлой игры. Для нас Infinite исторически будет символизировать смену эпох – превращение одной Америки в другую».

Irrational Games (и это вполне объяснимо) готовы говорить о Колумбии бесконечно. О том, как в первых набросках этот город показывался мрачным и пугающим, очень похожим на Рэпчур. О том, как было принято решение наплевать на все, что было в первом BioShock, и сделать город-в-небесах таким, какой должна быть настоящая утопия: «Мы называем идею Infinite «концепцией Дня независимости», – говорит ответственный за визуальную часть игры Робертсон. – Мы хотим,



В Колумбии катастрофа тоже случилась после праздника – 4 июля.

чтобы, глядя на игру, вы представляли яркий солнечный день, в который лучи солнца пробиваются через облака, а в воздухе висит ощущение национального праздника».

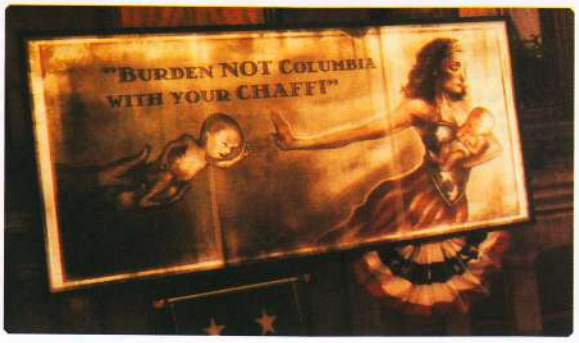
ПОСЛЕДНИЙ ГЕНИЙ

BioShock Infinite, несмотря ни на что, ощущается именно как праздник: игра от родоначальника серии Кена Левина, от вновь переименованной в Irrational Games студии, которая умеет делает только игры, способные по-настоящему удивлять. Омрачает этот праздник лишь срок релиза. «2012-й выглядит для нас реалистичной датой выхода, – говорит Левин. – Мы работаем над Infinite уже несколько лет и планируем проработать еще столько же, поскольку каждая наша новая игра – это наш главный, самый масштабный, самый лучший проект из когда-либо сделанных». Этим словам хочется верить: Irrational – известные перфекционисты и они всегда поднимают не только планку качества своих игр, но и жанровые стандарты вообще. Почти три года в разработке и еще два впереди – гарантия того, что получится реализовать концепцию по максимуму. Кстати, в 2012 году вполне может появиться и новое поколение консолей – будет символично, если Inifinite станет последней гениальной игрой нынешней эпохи. ■

1893 CHICAGO WORLD'S FAIR

Выставка имени Колумба 1893 года, на которую разработчики намекают в трейлере, лучше всего характеризует состояние американской промышленности на рубеже XIX и XX веков: индустриализация шла бешеными темпами, ведь Америке нужно было во что бы то ни стало обогнать Старый Свет в показателях развития. Это была своеобразная ярмарка идей – порой настолько фантастических, что если бы на выставке действительно присутствовал макет города-в-облаках Колумбии или костюма Большого папочки – мы бы не очень сильно удивились.

♥ *Похоже, в Колумбии действуют спартанские принципы по отбору новорожденных.*



НЕМЕЦКОЕ КАЧЕСТВО ТЕПЕРЬ И В РОССИИ
Release by NALSVR kosmos
SPEEDLINK®

SPEEDLINK АУДИО
SPEEDLINK ПК АКСЕССУАРЫ
SPEEDLINK ИГРОВЫЕ АКСЕССУАРЫ
SPEEDLINK КАБЕЛИ И АДАПТЕРЫ

Спрашивайте в магазинах:
М.видео mvideo.ru
www.mvideo.ru

Технологии, инновации и красота решений доступны вам!
SPEEDLINK® – крупнейший немецкий производитель аксессуаров для компьютеров, ноутбуков, игровых консолей. Продукция SPEEDLINK® представлена более чем в 30 странах Европы.
Более 10 миллионов аудиосистем SPEEDLINK® и 15 миллионов игровых контроллеров SPEEDLINK® нашли своих пользователей. Теперь SPEEDLINK® представлен и в России.
Оцените немецкое качество, дизайн и основательность в продуктах SPEEDLINK®.

Эксклюзивный дистрибьютор в России – компания Графитек. Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru
www.speed-link.ru
реклама

ТИМОТИ ГЕРРИТСЕН (TIMOTHY GERRITSEN)

ДИРЕКТОР ПО РАЗРАБОТКЕ

? Элизабет – каким именно партнером она будет в игре и насколько сильно она влияет на геймплей? Можно ли ей давать какие-либо команды, или же она полностью независима?

Элизабет – это, конечно, не играбельный персонаж. Она будет не только вашим компаньоном, но и важным геймплейным и сюжетным компонентом. Нам необходимо было построить между ней и игроком некие отношения, а это совсем не просто. Что же касается боевой системы, то тут останется традиционная концепция оружия в одной руке и суперсилы в другой. Самые классные сверхспособности будут сохранены и расширены, но будет много отличий от оригинального BioShock – мы постоянно думаем над тем, как сделать, чтобы в игре было больше свободы для самовыражения. Но об этом расскажем несколько позже...

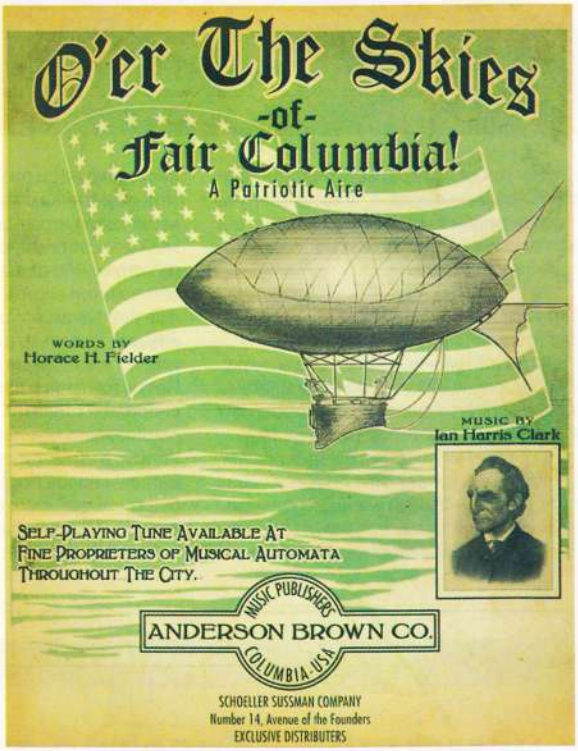
? Вы упомянули новый движок – каким он будет? Он ведь по-прежнему основан на Unreal Engine 3?

Для начала хочу сказать, что в начале работы над проектом у нас не было никаких «священных коров». Все, что есть и что будет в BioShock Infinite – включая движок, – оно присутствует там не потому, что это было в предыдущей игре. Мы в буквальном смысле начали с чистого листа. В игре не останется ни строчки кода, ни одной модели или текстуры из прошлой части. Мы хотели создать игру про город в небесах, и для этого нам понадобились принципиально новые технологии.

Да, игра определенно основана на Unreal Engine 3. Но мы изменили движок во многих аспектах. Напомню, что BioShock 1 и BioShock 2 работали на гибриде движков Unreal 2.5 и 3.0, поэтому для нас полноценный переход на Unreal Engine 3.0 был практически переходом на абсолютно новую и незнакомую технологию. С ней по-другому надо работать, многим нашим программистам пришлось полностью переучиваться.

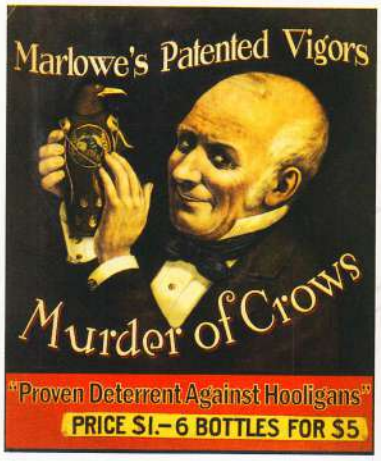
К стандартным возможностям движка мы добавили множество новых вещей. Например, динамическое отложенное освещение (dynamic differed lighting), которое позволяет ставить на уровни глобальные источники света – именно эта технология помогла создать реалистичные залитые солнцем локации. И вообще при работе с динамическим освещением у нас теперь намного больше свободы.

Кроме этого, у нас абсолютно новая система анимации, новый ИИ, а также продвинутая физика и поведение тканей. А уникальная технология «парящих платформ» позволяет просчи-



▲ *Примерно такие рекламные листовки мы увидим на улицах Колумбии.*

♥ *Интересно, комфортно ли воронам летать в летающем городе?*



тывать перемещения каждого летающего здания независимо и в реальном времени. Разумеется, все эти технологии были созданы с учетом оптимальной производительности для всех трех платформ.

? Будет ли город с самого начала полностью открытым для исследования, или же он, как Рэпчур, окажется разбит на уровни и станет открываться постепенно?

Сразу скажу, что игры с открытым миром – это не наша специальность. Наша студия всегда тщательно относилась к сюжетной составляющей и подробно прорабатывала события, которые происходят непосредственно вокруг игрока, поэтому Infinite не получит открытый мир. Однако это совсем не значит, что игра будет линейной, – вы всегда будете знать, куда вам надо попасть и какова ваша цель, но у вас постоянно будет несколько способов добраться до пункта назначения, а локации вы сможете свободно исследовать.

? Насколько мы понимаем, в Колумбии гораздо больше людей, чем было в Рэпчур. Будут ли какие-то новые способы взаимодействия с ними? Может быть, интерактивные диалоги?

В нашем демо есть характерное место – момент в баре, который показывает некоторые изменения в том, как вы будете взаимодействовать с NPC. Совсем не каждый тут будет на вас нападать. Все как в реальной жизни: если вы ворветесь в небольшую комнату, полную вооруженных людей, и начнете палить из пушки, то ожидайте соответствующей реакции. И в игре определенно будут такие места, в которых вам придется остановиться и подумать, что именно происходит вокруг и как нужно на это реагировать. Вы всегда можете решить проблему насилием, но очень скоро обнаружите, что для этого потребуется некоторое мастерство.

? Расскажите про реализацию спецумений в Infinite.

В демо мы показали лишь малую толику спецспособностей – телекинез, электричество и, например, отвлекающий врагов прием Murder of Crows. Но это только вершина айсберга, и нам не терпится показать все, что мы уже успели вложить в игру. Но всему свое время.

? До 2012 года еще далеко – за это время может многое произойти – например, может смениться поколение консолей. Вы к этому готовы? И вообще, почему вы так рано анонсировали проект?

Мы долго работали над Infinite. В определенный момент стало очевидно, что если мы сейчас игру не анонсируем, то вести о ней так или иначе вытекут со студии – в виде случайной ремарки какого-то актера или пункта в резюме программиста. Чтобы такого не произошло, мы решили сделать официальный анонс. Да и время для этого уже подходящее – у нас есть что показать. До 2012 года осталось не так уж много времени – всего 16 месяцев,

Вот так выглядит новая замена Большим папашам. Как видите, эти намного более человечные – может, они даже говорить научатся.

поэтому я считаю появление нового поколения консолей именно в этом году маловероятным (хотя, по понятным причинам, исключать его тоже нельзя). Сейчас мы планируем выпустить игру на современных консолях и PC. Это может измениться в будущем, но сейчас мы уверены, что в 2012 году Xbox 360 и PlayStation 3 будут еще актуальны.

? Мы правильно полагаем, что история Infinite никак не связана с историей подводного города Рэпчур? Это принципиально другая вселенная, верно?

Мы назвали игру BioShock не случайно. Почему именно, игрокам предстоит узнать, когда они закончат игру.

? Можете что-нибудь рассказать про прокачку?

Пока совсем немногое – она точно будет, и вам точно придется принимать намного больше важных решений как на микро-, так и на макроуровне. И последствия ваших решений будут теперь более серьезными.
В каждой своей игре мы хотим придать вес действиям игрока – это важный элемент хорошего геймдизайна. Например, если вы решите полагаться в боях на помощь Элизабет, вы будете постоянно понимать, что этому есть своя цена: у девушки будет течь кровь из носа, она будет уставать. Вы с ней не супергерои, вам приходится идти на определенные жертвы, чтобы выживать. Мы рассказываем историю об обычных людях, оказавшихся в экстремальной ситуации.

? Саундтрек будет похожим на то, что мы слышали в оригинальном BioShock, или вы планируете использовать иной стиль в музыке?

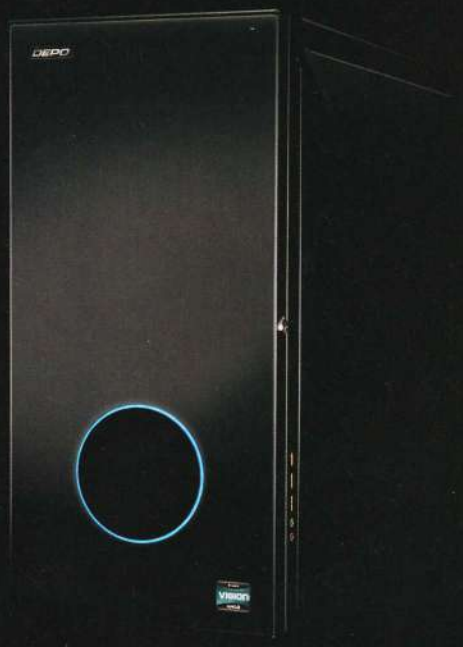
У Рэпчур была собственная атмосфера, свое музыкальное настроение. Думаю, уже сейчас можно говорить о том, что музыка в Infinite будет совпадать с новым сеттингом и дополнять его. О конкретных деталях мы расскажем позже.

? Последний вопрос: что будет, если Колумбия влетит в грозовое облако или стаю мигрирующих птиц? Или столкнется с аэропланом.

В первом случае люди намокнут или попадут под молнии, что, конечно, печально. Но во втором вряд ли случится что-то серьезное – город двигается не очень быстро, и птицы, скорее всего, присядут на крыши домов, чтобы отдохнуть. Что касается самолетов, то в 1910 году они были по большей части деревянные, поэтому летчик бы просто попытался обогнуть город, а в худшем случае врезался бы в дом и тихо упал вниз. ■

Лето, солнце, граммофон.

«Анархисты буйствуют в нашем славном городе! "Смерть для них слишком малое наказание", – комментирует Уорден Уаттс». Хмм, Уаттс? Это не новый ли злодей?



BLACK VISION AMD

HD ИГРЫ В ОТЛИЧНОМ КАЧЕСТВЕ

DEPO computers

Интеллектуальная элита как она есть

Компьютеры DEPO Ego Z на базе передовой технологии VISION от AMD – Black

Каждый знает, что такое среднестатистический ПК со среднестатистическими функциями. А вот такое понятие как компьютеры hi-end класса, встречающееся в последнее время все чаще, объяснить смогут не все. Выяснить подробности мы решили эмпирическим путем.

Итак, на повестке дня задача с одним известным – компьютером hi-end класса DEPO Ego Z70 на базе передовой технологии VISION от AMD – Black, производитель – компания DEPO Computers. Рекомендованная цена 98 477 руб.

Вопрос: что можно получить за эти деньги?

Итак, что мы имеем? Передовые компоненты, помноженные на интеллектуальные многоядерные технологии и топовые графические решения.

Компоненты премиум-класса, шестиядерный процессор, высокоскоростные модули памяти и передовые графические решения с поддержкой мультиядерных технологий – все это компьютер DEPO Ego Z70 на базе технологии VISION от AMD – Black. Модель для знатоков и ценителей современных технологий, выполненная в стильном алюминиевом корпусе, которую собирали по индивидуально составленному техническому заданию.

Игроманы ликуйте – компьютер DEPO Ego Z70 поддерживает установку нескольких видеокарт, объединенных технологией ATI CrossFireX™. Общая емкость устанавливаемых жестких дисков может достигать 8 Тб! Модель поддерживает организацию массива RAID0, что в разы увеличит скорость чтения и записи, игр и приложений без изменения доступного размера дискового массива. ПК DEPO Ego Z70 обеспечит колоссальную производительность в играх, впечатляющие 3D-эффекты и высокую динамичность остросюжетных сцен.

С такой начинкой как в DEPO Ego Z70 на базе технологии VISION от AMD – Black можно легко почувствовать себя Мастером, который точно знает как быстро и качественно сделать монтаж и обработку цифрового видео, создать HD-фильм, записать музыкальную композицию или обыграть всех в новой 3D-игре. Хотите большего? Все в ваших руках – создайте систему из трех мониторов с помощью технологии ATI Eyefinity, и эффект полного погружения в другую реальность обеспечен.

Конечно, мы не обо всем вам смогли рассказать. Но это скорее плюс – остальные открытия вы можете совершить сами. У вас есть замечательный козырь – все свободное время, которое вы готовы посвятить персональному компьютеру DEPO Ego Z70, купив его на www.depo.ru, телефон on-line оператора (495) 969-22-00.

Компьютер DEPO Ego Z70
с технологией VISION от AMD – Black

- Шестиядерный процессор AMD Phenom™ II X6 1055T
- Оперативная память 8Gb DDR2-800 Samsung, Dual Channel
- Жесткий диск 2 x 2TB SATA (7200rpm)
- Видеокарта ATI Radeon™ HD 5870
- Звуковая карта Realtek 7.1, интегрированная
- Интегрированная Gigabit Ethernet 10/100/1000Base-TX
- Оптический привод SuperMulti Blu-Ray ReWriter
- Блок питания 800 Вт с пониженным уровнем шума
- Беспроводная клавиатура и мышь Cordless Desktop® Wave Pro™ в комплекте
- Беспроводной модуль Wi-Fi
- ОС Microsoft® Windows 7 Home Premium 64
- Рекомендованная цена 98 477 руб.

AMD, логотип стрелка AMD, AMD Phenom и любые их комбинации, ATI, логотип ATI, CrossFieX, Radeon являются товарными знаками компании Advanced Micro Devices, Inc.

Реклама

Автор:
Дмитрий Рубанов

Экран заливает кровища, на земле хаотично валяются чьи-то руки, ноги, зубастые головы и прочие части тела – типичный момент из Dragon Age 2.

DRAGON AGE 2

БОЕВОЕ ФЭНТЕЗИ

- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare
- **ИНТЕРНЕТ:** dragonage.bioware.com/da2
- **ДАТА ВЫХОДА:** 8 марта 2011 года

Вторая часть Dragon Age – самая ожидаемая RPG в стиле мрачного боевого фэнтези. «Готика 4» и Two Worlds 2 слегка не о том, «Ведьмак 2» выйдет минимум на несколько месяцев позже, а других вариантов, собственно, не предвидится. Да и нужны ли они? Все равно приблизиться к BioWare по качеству и глубине проработки игрового мира почти нереально.

Dragon Age 2 – не просто очередной сиквел с улучшенной графикой, с новым сюжетом и персонажами. BioWare серьезно переосмыслила множество игровых аспектов. С одной стороны, продолжение будет более простым и консольным. С другой – станет по-настоящему динамичным, ни на что не похожим внешне и просто очень стильным.

ВРАГИ СОЖГЛИ РОДНУЮ ХАТУ

Сценарий Dragon Age 2 шагает почти вровень с сюжетом «Начала». Таким образом, игроки смогут взглянуть со стороны на многие ключевые моменты первой части. Если на компьютере останутся сохранения от предыдущей игры, Dragon Age 2 обработает их и будет опираться на решения, принятые в прошлом. Главного героя продолжения зовут Хоук, он выходец из бедной семьи Лотеринга. Хоука мало заботят порождения тьмы, Архидемон и судьба мира Тедас, пока пламя войны не выжигает его деревню. Отсюда начинается десятилетняя история Dragon Age 2. По словам разработчиков, не такая глобальная, как в случае с «Началом», но точно более увлекательная. События игры уже в прошлом, они будут подаваться как иллюстрации беседы двух сторонних персонажей – гнома Варрика и храмовницы Кассандры. Действия игрока формируют уникальный вариант истории, который будет рассказывать Варрик.

Слегка отвлечемся от истории, ведь первым делом придется создать персонажа. Здесь притаился первый сюрприз от BioWare – в Dragon Age 2 нельзя выбрать расу и предысторию героя. Хоть убейся, но Хоук будет простолюдином. Сначала такое положение вещей вызывает одно лишь возмущение. Сценаристы решили не разрываться на шесть (честно говоря, почти идентичных) веток сценария, как в первой части, и довести до ума одну. Не подумайте ничего плохого – в Dragon Age 2 будет полно развилок, моральных дилемм и ветвистых диалогов. Да и от возможности выбора класса (маг, воин, разбойник), пола и тонкой настройки внешнего облика никто от-

Летающими коровами жителей Тедаса не напугаешь – здесь воздушные просторы бороздят зверушки покрупнее.

ТАКЖЕ В РОЛЯХ...

Появление нового главного героя вовсе не означает, что в сиквеле мы совсем не пообщаемся с персонажами из первой части. Наоборот, разработчики старательно намекают, что таких приятных и не очень встреч будет довольно много. Так, важную роль сыграет ведьма Флемет и ее дочурка Морриган. С этой парочкой Серый Страж познакомился в самом начале «Dragon Age: Начало».

Сцена «Мобилка есть? А если найду?» в исполнении порождений тьмы.

казываться не собирается. Просто о гномах и эльфах на главных ролях придется забыть. Что, впрочем, не мешает приглашать остроухих и бородатых друзей к себе в команду.

Путешествие по старым локациям Ферэлдена займет лишь несколько часов в Dragon Age 2. Остальное время Хоук с сотоварищами проведет в землях к северу от королевства. В настоящий момент известно только об одной локации – мрачном прибрежном городе Киркволл, построенном прямо на гигантской скале.

ЭФФЕКТИВНАЯ БОЛТОВНЯ

Старая система диалогов Dragon Age официально признана BioWare неэффективной. Вместо нее во второй части используются наработки Mass Effect 2. Космические декорации и пафосного командора Шепарда, конечно, убрали за ненадобностью, а так изменения минимальны: лаконичные варианты ответов по-прежнему задают весь тон беседы. Разве что появились полезные пиктограммы, характеризующие эмоциональный окрас фразы. Например, оливковая ветвь обозначает мирные реплики, греческая комедийная маска – сарказм, а кулак – неприкрытую агрессию. Характер ответов со временем повлияет на манеру поведения героя. Скажем, шутник будет постоянно подкалывать окружающих.

Разработчики обещают, что огромное влияние на игровые события окажет состав нашего отряда (привычные четыре персоны). Как и раньше, соратники не будут стесняться вклиниваться в диалоги с NPC. В наиболее напряженные моменты игра может предложить одной кнопкой запустить ролик,

НОВОСТИ ПЛАСТИЧЕСКОЙ ХИРУРГИИ

Попытка дизайнеров выделить Dragon Age 2 из серой массы фэнтезийных RPG привела к тому, что до неузнаваемости изменились не только местные пейзажи, но и облик основного населения Тедаса. К большой удаче, в лучшую сторону. По крайней мере, теперь при взгляде на низкорослых бородачей думается не «это же гном!», а «это же гном из Dragon Age!».

Кунари не узнать. Подробнее о причинах тотального переосмысления внешности этой расы нам рассказал Майк Лэдлоу (см. интервью в конце материала).

Люди изменились меньше всего. Да и чего им меняться – люди, они и в Тедасе люди.

Эльфы – самая затюканная и наименее уважаемая раса в мире игры. С виду и не скажешь.

Гномы женского пола выглядят вполне прилично: слава богу, никакой бороды и волосатых ног.

С каждым новым скриншотом ждать релиза Dragon Age 2 все мучительнее и мучительнее, правда?

в котором кто-то из наших друзей ловко разделывается с вражеским отрядом. А может и не предложить, если в отряде банально нет нужного персонажа. В таком случае бить нечисть придется вручную.

ВЫСОКОХУДОЖЕСТВЕННАЯ РЕЗНЯ

Неторопливые сражения – одна из основных претензий к «Dragon Age: Начало». Судя по версии, показанной на Gamescom 2010, бои в продолжении намного динамичнее. Безупречная хореография поражает уже сейчас. Герой машет саблей шустрее, заклинания зачитываются почти мгновенно. Ярые приверженцы классической игровой механики от BioWare могут использовать интеллектуальную паузу и неторопливо раздавать команды. По задумке создателей, игра сделает уверенный шаг навстречу экшну, но не сильно огорчит геймеров старой закалки.

Полностью переработан искусственный интеллект, как союзников, так и противников. Сопартийцы навсегда распрощаются с участью мебели – теперь их помощь будет вполне заметна и ощутима. Компьютерные помощники научатся самостоятельно соображать, когда использовать целебные зелья и наиболее эффективные в определенной ситуации заклинания.

Правда, враги тоже станут куда опаснее: порождения тьмы смогут атаковать группами и с разных сторон. Из новых монстров пока замечены только страйдеры – совершенно дикого вида паукообразные существа на четырех конечностях.

Ролевая система останется практически идентичной той, что мы видели в «Начале». С каждым уровнем Хоук будет получать очки опыта, которые можно потратить на увеличение атрибутов ловкости, силы, магии, хитрости, силы воли и телосложения. Плюс, новый уровень позволит выбрать одну способность из ветвистого древа. Изученные умения отныне можно будет усовершенствовать.

▲ *В паре маг и воин работают превосходно – монстры и их ошметки только и успевают разлетаться в разные стороны.*

▶ *Если верить разработчикам, в сиквеле почти не придется нянчиться с напарниками. Заматеревший искусственный интеллект, наконец, будет способен постоять за себя.*

СИКВЕЛ НЕ СТАНЕТ КОНСОЛЬНЫМ ДО МОЗГА КОСТЕЙ. МЫ ПРОСТО ХОТИМ СДЕЛАТЬ ИГРУ БОЛЕЕ УДОБНОЙ И ДРУЖЕЛЮБНОЙ ДЛЯ ВСЕХ ПЛАТФОРМ.

МАЙК ЛЭДЛОУ, ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР DRAGON AGE 2

Старую систему диалогов отправили на помойку, а новую без особых изменений позаимствовали у Mass Effect 2.

ВОПРЕКИ ЗАКОНУ СОХРАНЕНИЯ

BioWare продолжает заигрывать с консолями, не только упрощая все и вся, но и создавая для своих игр абсолютно уникальную систему сохранений. Если идея выгорит, то нас ждет эра мультиплатформенных сэйвов. Цитата исполнительного продюсера Dragon Age 2 Марка Дарра: «В идеале мы хотим сделать так, чтобы, даже если вы играли в первую часть на PC, а вторую планируете проходить на PlayStation 3 или Xbox 360, вы бы не чувствовали смены платформы. Остается узнать, что об этом скажут производители консолей». Microsoft и Sony, как известно, не испытывают друг к другу особой симпатии, так что идея пока кажется безумной. С другой стороны, BioWare давно перешла в разряд компаний, с чьим мнением принято считаться.

Немного огоньку – и поджаренного огра можно подавать с красным вином и апельсинами.

Хореография боев сильно переработана. В этот раз у BioWare получилась этакая смесь аниме и фэнтези.

ДЕЛА ДИЗАЙНЕРСКИЕ

Первые скриншоты в меру однообразны, но и по ним можно четко сказать: в визуальном плане Dragon Age 2 имеет очень мало общего с оригиналом. Единственная явная точка соприкосновения – всеобъемлющая брутальность, обилие кровавых сцен и оторванных конечностей.

В «Начале» не было единого художественного стиля, из-за чего казалось, что игра наспех собрана из чужеродных кусков. В Dragon Age 2 ошибка дизайнеров исправлена. Игра действительно выглядит самобытно и не похожа ни на одну существующую RPG. Интерфейс, загрузочные экраны и карта мира стилизованы под гобелены, а картинка напоминает смесь фэнтезийных работ Фрэнка Фразетты и страниц комикса «Хроники черной луны».

Изомерии в том виде, в котором она была в первой Dragon Age, в сиквеле не будет. На приставках такая камера не пользовалась популярностью, поэтому от нее было решено отказаться. К огромной удаче, разработчики обещают прикрутить к PC-версии некую тактическую камеру, позволяющую обозревать окрестности с высоты нескольких метров. Опробовать нововведение можно будет ровно через полгода, когда состоится премьера Dragon Age 2. ■

ПРИЧЕМ ТУТ КОНАН?

Сотрудники BioWare никогда не скрывали, что при создании вселенной Dragon Age они большой ложкой черпали вдохновение сразу из нескольких циклов художественных произведений: от «Ведьмака» Анджея Сапковского до «Песни льда и пламени» Джорджа Мартина. А еще в мире игры немало параллелей с «Сагой о Конане» Роберта Говарда.

Взять хотя бы главного героя Dragon Age 2. Хоук, как и молодой киммерийский варвар, далек от образа идеального героя. Стремясь к благим целям, оба персонажа не постесняются порубить в мелкий фарш сколь угодно огромное количество несогласных с их точкой зрения. Для победы, как говорится, все средства хороши. Недаром руны на мече Конана гласят: «Чувство вины не мучает того, кто поднимает этот меч во имя Крома». Судя по типичному выражению лица Хоука, похожие слова можно было бы гравировать и на огромном двуручном клинке. Острая зазубренная сталь не только выглядит устрашающе, но и наносит противникам страшные увечья.

Или взять вот Архитектора – одного из основных злодеев «Dragon Age: Начало – Пробуждение», наделившего порождений тьмы разумом. Костлявый Архитектор здорово напоминает Ратамона из старого мультсериала о Конане. Помимо специфической внешности, злодеев роднит бесконечная преданность темным силам и совершенная невозможность ладить с кем-либо, кроме себя.

Хоук, по крайней мере на первых порах, путешествует вместе с семьей. Девушка в бирюзовом платье, к примеру, его сестра Бетани.

ИГРОКИ СМОГУТ ВЗГЛЯНУТЬ С НОВОГО РАКУРСА НА МНОГИЕ КЛЮЧЕВЫЕ МОМЕНТЫ ПЕРВОЙ ЧАСТИ.

МАЙК ЛЭДЛОУ, ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР

На прошедшей Gamescom 2010 нам удалось побеседовать с Майком Лэдлоу – главным дизайнером Dragon Age 2. Майк был нарасхват, но мы сразу дали понять, что от нескольких вопросов для читателей «РС ИГР» ему не отвертеться.

? Майк, салют! Вы, конечно, никогда не признаетесь, но мы почему-то уверены, что сплошные Mass Effect и Dragon Age сидят у коллектива BioWare где-то между печенью и желудком. А какие последние «чужие» RPG-проекты лично вам запомнились больше всего? И почему?

Приветствую! Мы бесконечно любим Mass Effect и Dragon Age, так что таких признаний вы из меня не выбьете! Дайте подумать. Недавно я играл в консольную Final Fantasy 13. И отличная ведь штука! Захватывающие приключения, яркие персонажи, классная постановка, да и сюжет, как обычно у Square Enix, на высоте. Боевая система в меру сложна – есть полноценные стратегия и тактика. Мне для счастья, вроде, больше ничего не надо. Еще совсем недавно увлекся Alpha Protocol. Геймплей в ней, конечно, неидеален, зато какой сеттинг и какая подача истории! Чем-то игра похожа на нашу Mass Effect 2. Оттого, наверное, и нравится.

? Расскажите о мини-дополнениях (DLC) для ваших недавних игр. Оправдали ли они себя?

Оправдали! Они продаются гораздо лучше, чем планировалось в самых оптимистичных прогнозах. Мы счастливы. Особенно впечатляющие цифры у первых DLC для Dragon Age. Мы получили немало опыта и обязательно применим его в дополнениях для грядущей Dragon Age 2.

? Ага, значит в том, что для сиквела будут дополнения, можно не сомневаться? А не считаете, что с количеством DLC для Dragon Age уже пошел перебор?

Можете не только не сомневаться, но и быть уверенными! По поводу количества DLC для Dragon Age: нет, я так не думаю. Ведь в случае с загружаемым контентом всегда есть выбор: что купить, во что играть. К тому же мы можем предложить фанатам больше геймплея. И многим людям удобно получать его вместе с DLC за 5-10 долларов 1-2 раза в месяц. Мы только рады помочь.

? Dragon Age 2. Мы знаем, что главного героя зовут Хоук и что он из деревни Лотеринг, уничтоженной Порождениями Тьмы в «Dragon Age: Начало». Означает ли это, что Dragon Age 2 начнется с уничтожения Лотеринга?

Да. Абсолютно верно. Dragon Age 2 начнется в самый разгар событий «Dragon Age: Начало». Хоук некоторое время участвует в обороне Лотеринга, но вскоре отправляется с семьей в Киркволл – город к северу от Ферэлдена.

? Визуальный стиль игры серьезно изменился: нам показалось, что он стал еще более агрессивным и брутальным. К чему такие перемены?

Мы хотим сделать вселенную Dragon Age более индивидуальной. Империя в упадке, люди пытаются выжить. Игроки должны на собственной шкуре прочувствовать, как несладко в мире, где сеют хаос порождения тьмы.

? Кажется, сильнее всех изменились кунари – все эти жутковатые красные отметины, дьявольские рожки. Чем вызваны такие изменения во внешности?

О, да! Мы хотели привнести в игру больше внешних различий между расами. Кунари сильно не хватало собственной харизмы, и мы ее добавили. Красные отметины показывают принадлежность к тому или иному клану. А рога будут не у всех кунари. И обозначают они совсем не то, что вы подумали! Рога выделяют тех представителей расы, которые играют наиболее значимую общественную роль.

? А как события «Начала» повлияют на Dragon Age 2?

Могу лишь сказать, что вы увидите различные отсылки к «Dragon Age: Начало». Обязательно будут пересекаться многие элементы сюжета. И, конечно, будут часто встречаться старые персонажи.

? Диалоги – как в Mass Effect 2, упрощения – как в Mass Effect 2 – не боитесь, что игра превратится в Mass Effect 2 с эльфами и гномами?

Ни в коем случае! Хотя бы потому, что уж точно не будет никаких перестрелок в космосе. Конечно, мы сделаем Dragon Age 2 более кинематографичной, но все же играться это будет скорее как RPG, нежели как экшн. Будут все классические элементы. Вы сможете мастерить и улучшать готовое оружие, собирать руны, изучать огромный мир. Так что, я думаю, у нас получится все же довольно хардкорная RPG.

? Будут ли в РС-версии какие-то уникальные особенности или контент?

Обязательно. Тактическая камера совершенно точно будет эксклюзивна для РС. Плюс, вы заметите некоторые различия в графике на компьютерах и приставках. На РС картинку сделаем четче и симпатичнее. ■

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ГОТИКА 4: АРКАНИЯ

ДЛЯ ТЕХ, КОМУ СНЯТСЯ СНЫ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Arcania – Gothic 4
- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** JoWooD Productions
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **РАЗРАБОТЧИК:** Spellbound Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** www.arcania-game.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 12 октября 2010 г.

Про «Готику 4» нужно знать две довольно противоречивые вещи. Во-первых, никакая это не «Готика 4» – всем известно, что настоящая «Готика 4» называется Risen и сделана компанией Piranha Bytes в прошлом году (мы тогда блаженно закрыли глаза на упертость немцев и поставили игре высокие 8 баллов). С другой стороны, Arcania (именно под таким заголовком игра выйдет во всем мире) – это самая настоящая «Готика 4». То есть, аутентичная немецкая RPG про то, как хмурый и плохо одетый мужчина бьет палкой гигантских крыс и пускает в них молнии.

Игра начинается с туториала, замаскированного под сон главного героя.

Но не все так просто. «Готика 4» – игра с тяжелой историей хотя бы потому, что делает ее Spellbound Entertainment – компания, плохо знакомая с жанром ролевых игр (зато сделавшая несколько исправных клонов Commandos – две части Desperados и «Робин Гуд: Легенда Шервуда»). Тем не менее, именно ей издательство JoWood доверило бренд «Готики» после разрыва отношений с Piranha Bytes (истинные причины прекращения сотрудничества неизвестны, но это вполне могло быть неудовлетворительное качество тестирования «Готики 3»). И самое интересное в данном случае – это то, что «Аркания» куда больше походит на настоящее продолжение «Готики», чем недавняя Risen.

Мы провели за игрой несколько часов и убедились в этом самостоятельно.

КАЗНИТЬ НЕЛЬЗЯ ПОМИЛОВАТЬ

Еще на ранних этапах разработки игру было решено переименовать в Arcania: A Gothic Tale и сделать «более дружелюбной для западной аудитории», у которой, значит, достаточно плохие отношения с немецким брендом. SpellBound даже планировали сделать две разные версии игры: более яркую и жизнерадостную для Северной Америки и классическую, готически-мрачную для Европы. К счастью, обошлось. Почему «к счастью»? Потому что «Аркания» удачно сочетает в себе эти два элемента – благодаря одному из лучших графических движков в ролевых играх, созданному Spellbound на основе технологии The Settlers 7.

Знакомьтесь – безымянный пастух, наш новый протагонист. Разумеется, никакой он не пастух (но мы этого вам не говорили).

ЗАКОН НЕМЕЦКИХ RPG

Скриншоты скриншотами, но мы, если честно, не ожидали, что «Готика 4» будет настолько хорошо выглядеть: забудьте Risen, выбросьте из головы Oblivion. По крайней мере, до выхода «Ведьмака 2» ничего технологичнее в классическом ролевом жанре не было и не будет. Прекрасное освещение и растительность сочетают в себе целый ворох технологий: DirectX 11, HDR, SSAO, SpeedTree, динамические тени и кар-

По миру «Готики 4» поначалу хочется просто бегать, чтобы любоваться пейзажами.

ЗАБУДЬТЕ RISEN, ВЫБРОСЬТЕ ИЗ ГОЛОВЫ OBLIVION. ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, ДО ВЫХОДА «ВЕДЬМАКА 2» КРАСИВЕЕ ИГРЫ В КЛАССИЧЕСКОМ РОЛЕВОМ ЖАНРЕ НЕ БЫЛО И НЕ БУДЕТ.

ты нормалей. Все это порождает достаточно выдающиеся пейзажи, которые при смене погоды и времени суток меняются до неузнаваемости. Отдельного внимания заслуживают пещеры – от каждого источника света (факелы, монстры, светящиеся кристаллы) отбрасываются роскошные тени, а каменистая поверхность стен выглядит бугристой и мокрой – то есть, очень настоящей.
К сожалению, о персонажах ничего подобного сказать нельзя: да, они неплохо детализированы в смысле технологий (можно даже разглядеть поры на лицах), но по-прежнему умудряются выглядеть и двигаться слегка топорно – за редкими исключениями, вроде главного героя и ключевого актерского состава. Видимо, это закон немецких RPG.

КРОВЬ КОРОЛЕЙ

«Аркания», по традиции, начинается с эпического CGI-ролика. Завязка такова: наш старый знакомый Безымянный (главный герой Gothic 1-2-3), в аддоне «Отвергнутые боги ставший» королем Робаром Третьим, похоже, немного двинулся умом.
По неизвестным (пока) причинам бывший герой стал жестоким тираном: его армия только и делает, что грабит, убивает, насилует женщин – ну, вы понимаете. Игра начинается со странного то ли сна, то ли видения: мы, в роли закованного в броню короля, блуждаем по подземельям, попеременно призывая к порядку каких-то скелетов, и осваиваемся с управлением. Боевая система в «Готике 4», формально, новая – при битве камера удаляется на почтительное расстояние, по идее, открывая лучший обзор (если честно, не очень привычная штука), а закликивание нежити (левая мышекнопка) предлагается чередовать не только с блоком (правая кнопка мыши), но и с перекатами (клавиши A и D), что в исполнении почтенного монарха выглядит несколько комично. Впрочем, разнообразия в битвы эта штука все-таки добавляет; к тому же физический движок здесь на порядок лучше того, что использовали Phiranha Bytes, поэтому бои выглядят зрелищнее.
Встретив (и победив) внушительного Архидемона (разумеется, с крылами и огненным мечом), «Робар Третий» неожиданно просыпается и обнаруживает себя простым пастухом, задремавшим в тени своей хижины.

ЧУЖИЕ СНЫ

Знакомьтесь с новым героем – имени у него по-прежнему нет, зато похож на Джоша Холлуэйя (Сойер из «Остаться в живых») и обладает внушительной палкой для управления стадом овец. Будит героя его девушка, Айви, чтобы сообщить новость: нас хочет видеть её отец. Делать нечего – отправляемся к человеку по имени Громар, попутно любуясь пейзажами острова Фешир (действие игры будет происходить на разных островах, названных Южными). Фешир-ская деревушка – небольшая по размерам, да и квестов здесь не так много, и все они линейны (это объясняется тем, что Фешир является прологом игры, где попутно нас лучше знакомят с игровой механикой). Громар узнает о нашем намерении жениться на Айви и обещает дать согласие, если мы пройдем три

Сбор трав по-прежнему актуален.

▲ *Не пройдет и двух часов, как простой пастух выучится стрелять молниями из пальцев.*

♥ *В этом мире хочется остаться жить.*

испытания: заберем какой-то ржавый клинок из гробницы (экскурсия по подземельям), прогоним контрабандиста (им оказывается старый знакомый Диего – ко всему прочему, друг и учитель нового героя), а также настреляем оленей из лука (игра наглядно показывает, что лук – это очень удобная и крайне эффективная штука). А после этого предстоит экскурсия к местной ведьме, которая обнаружит у нашего героя способности к магии, а также откроет тайну его происхождения: оказывается, нас выбросило на этот остров после кораблекрушения (элегантная отсылка к Risen? Все может быть).

После этого тихая жизнь на острове Фешир изменится раз и навсегда.

ГОТИЧНО

Надо сказать, что не только внешняя угроза (Робар Третий) нависла над миром «Готики»: в лесах и пещерах по-прежнему очень неспокойно. Гоблины, кротокрысы и другие хищные насекомые очень хотят полакомиться свежим героическим мясом: поэтому фауну придется убивать, получая драгоценный опыт. При первом левел-апе становится понятна новая система прокачки: наконец-то «Готика» избавилась от утомительного поиска наставников, способных поднимать навыки! Теперь все гораздо проще и приятнее: получаем три очка опыта, вкладываем их в линейку навыка и немедленно разучиваем новое комбо. Боевая система со временем становится слегка похожа на «Ведьмака»: как только меч героя начнет светиться, нужно немедленно кликнуть для выполнения брутального комбо. Чем чаще мы попадаем, тем эффектнее дерется герой – а очень скоро к известной формуле добавятся магия и лук со стрелами, поэтому «лепить» персонажа можно будет как угодно. В целом, ролевая и боевая системы оставляют, скорее, положительное впечатление – а вот с сюжетом и диалогами пока все не совсем ясно. Последние особенно проигрывают по сравнению с Risen или Dragon Age – если не по качеству, то по вариативности (в первый час игры никакого намека на широкий выбор реплик даже не будет). Возможно, ситуация улучшится в дальнейшем – но сами диалоги, сохранившие невысокую эмоциональность оригинальных «Готик», смотрятся в 2010 году не слишком впечатляюще. Устаревшая лицевая анимация и минимальная жестикуляция вряд ли остановят поклонников серии, но для всех остальных это определено будет моментом, с которым придется смириться.

Вообще, «Готику 4» уже сейчас есть за что поругать – но, во-первых, не хочется (это очень красивый мир, в котором можно жить неделями). Во-вторых – конкурентов у нее просто нет. В этом году близкой по качеству ролевой игры точно не выйдет – а Spellbound, кажется, обошли стороной все главные ошибки Phiranha Bytes и смогли при этом сохранить неповторимый дух серии – пусть и с некоторыми собственными нововведениями.

И самое главное: после пары часов, проведенных в «Аркании», возвращаться к морально и технологически устаревшей Risen уже невозможно. Мы проверяли. ■

Автор:
Андрей Окушко

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ 3: ПЕПЕЛ ПОБЕДЫ

ИМПЕРЦЕМ МОЖЕШЬ ТЫ НЕ БЫТЬ, НО В КОСМОС ПОЛЕТЕТЬ ОБЯЗАН

- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Elite Games Team
- **ИНТЕРНЕТ:** www.games.1c.ru/starwolves3
- **ДАТА ВЫХОДА:** конец 2010 года

Гражданские войны – дело хлопотное и ведущее к огромным потерям. Это еще раз доказывает мир «Звездных волков», где победа «сил бобра» привела лишь к ухудшению ситуации на просторах вселенной. Обитатели Внешних миров в панике: различные фракции дерутся за власть, а у холопов, как водится, чубы трещат. Надежда только на настоящих героев, роль которых и достанется нам.

В «Пепле победы» на арену выходит новая команда, но о ней пусть расскажут сами разработчики в интервью. Мы же в первую очередь заверим фанатов сериала: его суть нисколечко не изменилась. Все так же геймеры получают в свое распоряжение корабль-базу (космический авианосец, если угодно), все так же на базе размещаются истребители, уходящие в бой по первому требованию, а управляют ими герои-пилоты, каждый с собственным набором полезных навыков. Кто-то отличный снайпер, другой – специалист по ракетному вооружению, третий виртуозно справляется с самыми хитроумными системами, порой полностью выключая противника из боя хакерскими методами. Впрочем, набор такти-

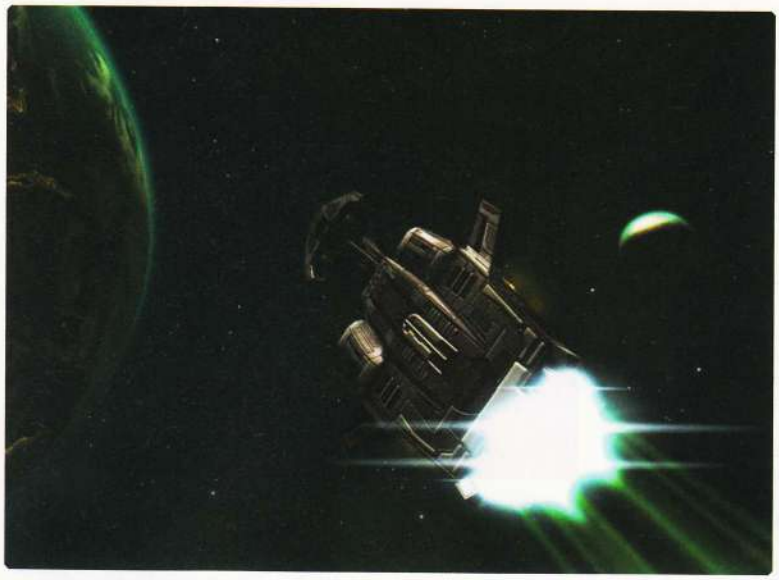
Хочется верить, что алгоритм поиска пути в третьей части тоже улучшат. А то как-то странно наблюдать за тем, как корабли не могут найти себе пусть среди астероидов, да еще и отскакивают от них при столкновении.

После окончания гражданской войны прошло всего три года, так что неудивительно, что парк истребителей останется прежним. Зато кораблей других классов нам подкинут.

МЫ ПОСТАРАЛИСЬ УЧЕСТЬ КРИТИКУ ИГРОКОВ, А ПОТОМУ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ ОБЗАВЕДЕТСЯ «СВИТОЙ» ДОСТАТОЧНО РАНО, ПРОХОДЯ ТРИ ЧЕТВЕРТИ МИССИЙ В ПОЛНОМ СОСТАВЕ.

КОЛЕСНИКОВ АЛЕКСАНДР, ГЛАВА ELITE GAMES TEAM

Полумесяц – еще не самая причудливая форма корабля, что можно встретить в мире «Звездных волков». Впрочем, какой же это полумесяц? Это ж логотип Quake!



ИЗ РУК В РУКИ

Сериал «Звездные волки» был создан Xbow Software еще в 2004 году. Тактические сражения в космосе, элементы RPG и проработанный мир полюбились геймерам, неудивительно, что от студии стали требовать продолжения. И оно появилось через пару лет, но… Но как-то так вышло, что сиквел оказался скучным, предсказуемым и слишком легким в прохождении. Тут бы сериалу и скончаться, но эстафетную палочку подхватила Elite Games Team, автор модификации «Наследие Империи» к оригинальной игре. Сначала она выпустила (не без помощи «1С», разумеется) дополнение «Гражданская война», а теперь вот готовит «Пепел победы».

И корабль-база, и сопровождающие его истребители одинаково важны. Кстати, посадив за штурвал базы одного из героев, вы сможете найти применение некоторым его специальным навыкам.

Планеты – штука чисто декоративная. Закупаться новым оборудованием и получать квесты мы будем строго на станциях. Хотя… Нет, квесты выдают еще в космосе.

Интересно, кто это разрисовал планету загадочными геометрическими фигурами? Уж не новая ли раса?

ческих приемов расширится. Например, тот же системщик сможет еще и в свободное время неплохо стрелять по врагам. Гораздо больше внимания будет уделяться и маскировке, у нас даже получится незамеченными пробираться через орды врагов, двигаясь к цели. Да и вообще диверсионно-разведывательных заданий станет больше. Как и прочих миссий.

Кстати, о них, родимых. Дополнительных квестов для нашей доблестной команды ожидается немало, не исключено, что на них вы затратите почти столько же времени, сколько на прохождение сюжетной линии. Вполне возможно, что появятся и случайные задания, но вводить их или нет, разработчики пока не решили. Но как бы то ни было, первую скрипку будет играть сюжет. Согласно ему, столкновение флота Новой Империи сначала с Империей старой, а затем с берсерками под управлением Уэла привело к масштабным жертвам, разрушениям и экономическому кризису. В итоге Старая Империя уничтожена, берсерки побеждены, а Новая Империя отступила в Сектор Феникса. Прочие силы (вроде гангстеров из Триады) заняты внутренними проблемами, а новые фракции (наподобие Альянса Независимых Миров или Народной Республики Сектора Козерога) грызутся за место под солнцем. Самое время нашему персонажу, биография которого пока держится в секрете, заняться ловлей рыбки в мутной воде. Что интересно, финал здесь не один, их целых восемь. И концовка зависит целиком и полностью от ваших действий, так что готовьтесь к выбору стороны, морально-этическим проблемам и сюжетным развилкам, которые так хорошо удаются Elite Games Team.

ВСЕ ПРОТИВ ВСЕХ

У всех фракций в «Звездных волках 3» свои проблемы. Недавно образовавшийся Альянс Независимых Миров борется против Новой Империи (впрочем, «любовь» эта взаимна). Народная Республика Сектора Козерога находится в фазе становления, и хлопот у нее тоже полным-полно. Триаду раздирает на части межклановая война, а корпорация InoCo до сих пор не оправилась от мятежа, случившегося в конце гражданской войны. Само собой, все они рады будут нашей помощи в решении собственных проблем.

Впрочем, все мы прекрасно понимаем: сюжет – это еще не все. В перерыве между беседами с NPC нас ждут сражения в космосе, и в этом плане создатели обещают улучшить если не все, то многое. Тут вам и ИИ, выросший над собой, и дополнительные навыки персонажей, серьезно влияющие на схему ведения боя, и, конечно же, новые корабли и оборудование. Отметим, что теперь владение разными типами вооружения и даже истребителями зависит от навыков пилота, и отнюдь не все будут хороши, сев за штурвал ракетоносца. Но есть и печальная новость: среди добавленных судов отсутствуют истребители следующего поколения (слишком мало прошло времени после событий прошлой части). В качестве компенсации обещают новые крупнотоннажные и базовые корабли. Естественно, заточенные под военную, а не под мирную жизнь. Ведь с мирной жизнью во вселенной «Звездных волков» как-то не сложилось.

Не сложится в «Пепле победы» и с мультиплеером, а жаль. Было бы интересно собрать собственную команду пилотов и схватиться в космосе с другими игроками. Видимо, это требует слишком большого времени для внесения изменений в движок и модель боя, и остается только верить, что в четвертой части (если она, конечно, будет) многопользовательские схватки или хотя бы кооператив появятся. Ведь когда-нибудь просто путешествовать по космосу и сражаться с врагами-NPC надоест даже самому ярому фанату. Но пока это «когда-нибудь» еще не наступило. ■

ИНТЕРВЬЮ

КОЛЕСНИКОВ АЛЕКСАНДР, ГЛАВА ELITE GAMES TEAM

Конечно же, мы не могли упустить возможность связаться с разработчиками «Звездных волков 3». Их самые интересные ответы на самые интересные вопросы читайте ниже.

? Увидев название, мы сразу подумали, а не связано ли оно с одноименной книгой из «космической оперы» Дэвида Вебера?

Увы, нет. Вебер – великолепный писатель, который создал целую серию ярких, продуманных до мельчайших деталей, миров и героев. Мы бы с удовольствием сделали игру по одной из его книг, но вселенная «Волков» не имеет абсолютно ничего общего ни с персонажами, ни с героями, ни с мирами Дэвида Вебера. Что касается названия, то мы перепробовали целый ряд вариантов, пытаясь достаточно точно отразить ситуацию, в которой оказались все миры «Волков» после гражданской войны. И наиболее весомым аргументом стало то, что наши страны, входившие в состав СССР, сумели не только подняться из пепла и руин после победы в Великой Отечественной войне, но и первыми вышли в космос. Отсюда «победа» и «пепел» в нынешнем их сочетании.

? Расскажите нам о новых главных героях и их свите.

Мы постарались учесть критику игроков, а потому главный герой обзаведется своей «свитой» достаточно рано, проходя три четверти миссий в полном составе – т.е. сам протагонист и пять его товарищей. Двое членов его команды – Тесак и Болеро – будут сопровождать игрока с самой первой миссии, остальные присоединяются в зависимости от выбранной ветки сюжета. Мы постарались создать достаточно колоритных и мотивированных персонажей. Например, Тесак: это бывший космический десантник, родом из Русских Колоний – жесткий боец, но в то же самое время рассудительный и спокойный человек, к советам которого стоит прислушаться. Болеро, он же Ян Маренго, молод, горяч и безрассуден, он всегда готов ввязаться в драку, даже если противник сильно превосходит его по всем статьям. Они – космические бродяги, и у них есть причины не спешить возвращаться домой. Другие персонажи также имеют свою мотивацию, от искреннего желания сделать этот мир лучше, до банальных расчета или мести.

? А каких-нибудь знакомых персонажей мы встретим?

Все персонажи предыдущих частей будут отыгрывать второстепенные роли – их истории уже рассказаны. Но игроки снова встретятся с Призраком и Клириком, с Суховой и Кишимовым, с Калемом и Корсаром. Также игрок узнает судьбу команды из предыдущей части «Волков».

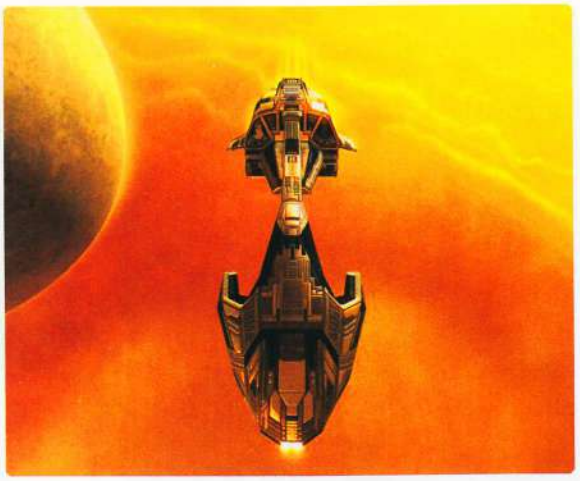
? Что насчет улучшения ИИ противников?

ИИ стал злее, грамотней, может запросто устроить расслабившемуся игроку неприятную ловушку, тщательней выбирает свои цели, атакует не только в плоскости эклиптики, но и сверху/снизу.

? Нам дадут полную свободу перемещения по миру? Или придется идти строго по сюжетной линии?

Определенная свобода перемещения будет, но отнюдь не полная, и сюжет – это главная составляющая игры. Тем не менее, в игре задействованы абсолютно все известные системы плюс несколько новых.

? О введении межзвездной торговли пока не думали?



Движок в игре останется старым, а вот графику обещают подтянуть до современного уровня. Но в любом случае к четвертой части придется менять все кардинально.

Межзвездной торговли не будет, это просто противоречит концепции «Волков». У нас боевое подразделение, задача которого – сражения с противником. Даже в «Гражданской войне» эта торговля была сведена до уровня шутки, о чем главному герою и сообщает один из персонажей.

? Графику-то улучшите? Пора бы.

Мы перевели уже устаревший движок на современные технологии с поддержкой HDR, bump-mapping`а, эффектов постобработки. Визуально картинка стала намного интереснее, хотя системные требования все еще остаются щадящими. Над графической частью движка в данный момент ведутся активные работы, и к релизу мы надеемся вывести визуальный ряд «Звездных волков» на качественно новый уровень. ■

Как и прежде, число слотов под каждый вид оружия у истребителей ограничено. Да еще и от класса зависит – скажем, ракетоносец пользуется в основном... ракетами, как это ни странно.

Один истребитель – это, конечно, хорошо, но чудеса вы будете творить, только собрав слаженную и сбалансированную команду. Где у каждого своя задача и свое место в боевом построении.

www.frsg.ru

КАК НАШИ ЛЮДИ ЖГУТ В НИЖНЕМ

ТРИ УБОЙНЫХ ТАЧКИ С БЕРЕГОВ ВОЛГИ И ОКИ, РЕЙСЕРСКАЯ ТУСОВКА У КОРАБЛЯ "ГЕРОЙ" И ДРИФТ НА "НИЖЕГОРОДСКОМ КОЛЬЦЕ"

Новый рекорд Bugatti Veyron
434
КИЛОМЕТРА В ЧАС!
Читай на с. 8

И ТОГДА НАВЕРНЯКА ВДРУГ ЗАПЛЯШЕТ И "ОКА"! КАК УСТРОЕНА ПНЕВМОПОДВЕСКА И КУДА ЕЕ МОЖНО ПОСТАВИТЬ - УЗНАЙ НА С. 86

ФОРСАЖ

РЕКОМЕНДОВАННАЯ ЦЕНА ЖУРНАЛА 100 РУБ. NALSURKOSMOS СЕНТЯБРЬ | 2010 | 08 (72)

(game)land hi-fun media
publishing for enthusiasts
4607157400247 10071

МАШИНКА С ОШИБКОЙ С. 42

ЗАЧЕМ ФРАНЦУЗЫ ИЗ RENAULT ПРИДУМАЛИ СВОЕМУ НОВОМУ КОНЦЕПТУ "БЕЗГРАМОТНОЕ" НАЗВАНИЕ

РОБОТ ИЛИ АВТОМАТ? С. 84

КАК ПРАВИЛЬНО НАЗЫВАТЬ СОВРЕМЕННЫЕ КОРОБКИ ПЕРЕДАЧ И КАК ОНИ, СОБСТВЕННО, РАБОТАЮТ

С. 50

ОГОНЬКУ НЕ НАЙДЕТСЯ?

ГОРЯЧИЙ ХЭТЧ CITROEN DS3 НА МОЩНОСТНОМ СТЕНДЕ, ГОНОЧНОЙ ТРАССЕ И ПОД ПРИЦЕЛОМ ФАНАТОВ MINI

СУТКИ ВАЛИМ МЫ ПО МКАД: НАМ ПОМОЖЕТ АВТОМАТ?

NISSAN TIIDA С АКПП В ТЕСТЕ "24 ЧАСА МКАДА"

БАЛЛАДА О КРАСАВИЦЕ И СОРВАННОЙ КРЫШЕ

СТАЛА ЛИ ЛУЧШЕ ОБНОВЛЕННАЯ MX-5

УГАРНЫЙ ЖУРНАЛ ОБ УБОЙНЫХ ТАЧКАХ

уже в продаже!

Реклама

Автор:
Иван Сапров

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Tripwire Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **РАЗРАБОТЧИК:** Teotl Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.theballthegame.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2010

THE BALL

PORTAL ОТ НОВИЧКОВ

Почти тринадцать лет назад американский режиссер Винченцо Натали (Vincenzo Natali) задал в кинематографе новый тренд, который до сих пор пользуется успехом. В своем фильме «Куб» он поместил людей в замкнутое пространство, где было полно смертельных ловушек, а затем заставил их, людей, искать выход, что оказалось задачей фантастической.

Создатели игры The Ball руководствовались, конечно, не «Кубом», а игрой Portal, которая по концепции схожа с фильмом 97-го: там тоже присутствовало замкнутое пространство с ловушками, а для выхода-спасения нужно было применять ум и логику. Однако если в Valve идеи канадского режиссера использовали изящно и добавили к ним ноты футуризма, но в Teotl, не долго думая, просто бросили своего героя (кстати, археолога) в пещеры одного из древних среднеамериканских племен, дали ему гравипушку, натравили на него нечисть и каких-то жуков, да помахали ручкой. Ищи путь наверх!

Маленькая справка: The Ball – это пазлшутер от инди-компании Teotl, который сначала зародился в виде мода к Unreal Tournament 3, но затем, получив награды в конкурсе Intel Make Something Unreal, вырос в полноценную игру. Ее суть в следующем: есть древние катакомбы, есть персонаж, который туда случайно попал и теперь должен выбраться. У персонажа в руках пушка, которая притягивает огромный шар и стреляет им. Нет, вы не поняли, шар действительно гигантский, пара метров в диаметре – он даже загораживает большую часть экрана. Неудобств это не доставляет: кнопка Q делает наш артефакт прозрачным (хотя нам это не понадобилось). В катакомбах полно ловушек, загадок, секретов, а к середине игры откуда-то возьмутся зомби и прочие мумии. Задача: выбраться. В офисе «Акеллы» мы поиграли в бета-версию проекта и за два с половиной часа дошли практически до середины (всего обещают шесть часов игрового времени). Игра почти готова, а издатель даже хотел оформить этот материал в виде обзора, на что мы решительно покачали головой: нет, мы лучше еще подумаем.

ПОРТАЛ В КАТАКОМБЫ

Уровни построены по схеме «как в Portal». Игра поделена на главы, а те, в свою очередь, разбиты на локации. Почти на каждом уровне есть какая-то головоломка, которую нужно решить, чтобы пройти дальше. Обычно достаточно отыскать и нажать определенные кнопки, которые бывают двух видов: синенькие – на них должен надавить персонаж, и желтенькие – с ними взаимодействует только шар. Поначалу все головоломки кажутся примитивными и вообще школьным баловством. Чтобы открыть дверь и пройти дальше, от нас требуют, например, поместить шар на одну плитку, а самому встать на другую, которая находится в соседнем по-

Вот так выглядит Шар, главное оружие в игре. По легенде, он сделан частично из золота, что объясняет нежелание героя расставаться с артефактом.

По версии разработчиков, древние среднеамериканские племена строили под землей настоящие города с пирамидами. При этом искусственно вырытые овраги зачем-то наполнялись лавой.

В режиме Survival врагов становится побольше.

ПРИ ИГРЕ В THE BALL ОХВАТЫВАЕТ НОСТАЛЬГИЯ, ХОТЯ В НЕЙ ЕСТЬ ВСЕ, ЧТО НУЖНО СОВРЕМЕННОМУ ПРОЕКТУ.

КЕВИН КИТАЦКИ (KEVIN CYTATZKY), TEOTL STUDIOS

мещении. Ближе к середине появляются более разнообразные задачки: так, на одном из уровней мы нашли весы. Встаем на одну чашу, на вторую – закатываем круглый артефакт и поднимаемся к следующей кнопке. Впоследствии сложнее головоломки не становятся, больше времени приходится уделять поискам нужных рычагов, а такого, чтобы встать столбом и думать, как же правильно использовать шар, к сожалению, практически нет. Во всяком случае, в первой половине игры. Почти нет там и монстров. Редкие моменты, когда стая озверевших мумий несется на игрока, наводят на грустные мысли: кажется, в Teotl не очень хотят делать экшн, но «люди сверху» их заставляют. Нашу теорию подтверждают и слова пиар-менеджера Романа, который, стоя за спиной, смотрел за нашей игрой, а в процессе случайно обмолвился, что боевых сцен в финальной версии так или иначе будет больше, разработчикам уже дали соответствующие указания. К тому же в конце уровней (видимо, последних) должны быть огромные боссы: подробностей, правда, мы не знаем.

ТОРТА НЕТ

Нужны они, боевые сцены, или нет – вопрос спорный. Плохо нарисованных мумий, которые нелепо носятся по уровням, забегают за спину, но не вызывают никаких эмоций, кроме раздражения, приходится давить огромным шаром, который, напоминаем, загораживает обзор (хоть это и поправимо). При этом шар в любой момент может оказаться не перед нами, а за спиной или вообще в соседней комнате. А так как другого оружия в нашем распоряжении нет и не будет, приходится либо мириться с присутствием чертовой твари и вынужденно терять здоровье, либо носиться от нее по локации, пока не найдешь или не освободишь вожделенный шар. С другой стороны, гениальных головоломок мы не увидели, и неплохой экшн может разнообразить геймплей. Пусть враги некрасивые. Пусть шар не всегда под рукой. Но иной раз нет ничего лучше, чем раздавить, скажем, сразу тридцать разъяренных мертвецов. Процесс, кстати, сопровождается литрами крови – так что, беременные, имейте в виду!

Есть в The Ball и сюжет. В малочисленных сценках на экране маячил какой-то зомбированный вождь, а герой в определенный момент находил древние письмена, указывающие на важность нашего шара-артефакта. Во второй половине игры предсказываем и остальные сюжетные клише, которые хоть и не помешают, но и в восторг вряд ли приведут.

Помимо одиночной кампании в The Ball присутствует режим Survival, где нужно убивать бесконечный поток врагов, нападающих волнами. Как только одна волна заканчивается, игроку начисляется бонус в виде ста жизней. В этом режиме пресловутый шар – не единственное оружие, уровни наполнены ловушками типа пил, выезжающих из земли шипов, активизирующихся нажатием кнопок. Заманивать в западню монстров необходимо, чтобы добиться высоких результатов, но важно и внимательность сохранять: попасть в ловушку можно самому. Автор, например, долго и самоотверженно бился с нечистью и только вошел во вкус, как случайно нажал какую-то кнопку, включил огонь и сгорел.

Ну и выглядит игра посредственно, даже несмотря на то, что в ее основе лежит Unreal Engine 3. Конечно, предъявлять серьезные требования к инди-компании несколько глупо, но если разработчики всерьез собрались конкурировать с Valve или с кем-нибудь еще, то им нужно понимать, что их игра кажется устаревшей. Зато локации впечатлили в хорошем смысле – похоже, разработчики и вправду прониклись темой древних пещер и подземелий, уровни смотрятся стильно и передают правильное настроение.

The Ball выглядит игрой на любителя, и вряд ли она станет коммерчески успешной. Не поможет даже отсутствие конкурентов, ведь в жанре пазл-экшнов есть «сами знаете что», и игрокам, наверное, этого достаточно. Впрочем, попытку молодой (дизайнеру уровней 18 лет, над проектом он работает с 16-ти) команды выйти на взрослый рынок стоит похвалить: они не побоялись прыгнуть в огонь, рискнули сделать нешаблонную игру. При этом получить от игры удовольствие вполне себе можно, главное – не думать о Portal. Проблема в том, что не думать о Portal решительно нельзя. ■

▲ *Когда древние исторические постройки контрастируют с такими вот механическими штуковинами, игра заставляет вспоминать дизайн уровней Quake.*

♥ *Наш сеанс игры закончился именно на этом уровне. Если релиз не перенесут, то уже в следующем номере мы напишем полноценный обзор, где расскажем, что же находится за этим башенным городком.*

Рукопашные бои – то, чего не хватало в Quantum of Solace, и то, чего было слишком много в похожей The Bourne Conspiracy.

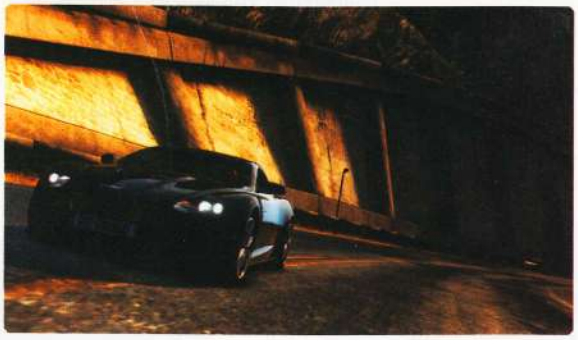
КОГДА Я УЗНАЛ, ЧТО БУДУ РАБОТАТЬ НАД BLOOD STONE, СРАЗУ КУПИЛ БОЛЬШИНСТВО СТАРЫХ ИГР ПО БОНДУ НА EBAY. МОЯ ЛЮБИМАЯ – EVERYTHING OR NOTHING.

НИК ДЭВИС, ПРОДЮСЕР

В лицевую анимацию разработчикам стоило все-таки вложиться: пока что выразительный взгляд Дэниэля Крэйга в играх превращался лишь в угрюмый или безжизненный.

пример, комбо-систему собираются убрать, а интерфейс упростить. Затея спорная: фильмы, как известно, дружат с играми избирательно и обычно в угоду себе. Вдвойне обидно, что под нож пошли шпионские гаджеты: в игре будет всего лишь смартфон, по своим функциям напоминающий визор из Batman: Arkham Asylum. Чего обрезать точно не собираются, так это мультиплеер: правда, заявленным режимам явно не хватает выдумки.

Зная репутацию Bizarre, в пресс-релизе легко найти самое интересное место: в игре будут, оказывается, заезды на Aston Martin и заплывы на катере. В большинстве случаев такое делается, когда у разработчиков кончаются все интересные задумки, и делается очень плохо, но есть основания полагать, что в Blood Stone гонки станут важным элементом. Демонстрация игры это только подтверждает: перестрелки ничем не примечательны, и Bizarre, видимо зная об этом, изо всех сил отводят от них фокус. Зато погоня за злодеем в трогательном шарфике, которую Activision показали вместе с анонсом игры, смотрелась отлично и развивалась стремительно: началась она на белоснежном судне, где Бонд пытался застать врага врасплох, продолжилась гонкой на катерах, а через некоторое время перебралась на сушу и завершилась уже за рулем Aston Martin DB5. Фанатов Blur и консольной Project Gotham Racing наверняка будет преследовать дежавю. С этим чувством столкнутся и любители The Bourne Conspiracy: именно на эту игру Blood Stone похожа в моменты рукопашных боев. Они смотрятся куда выгодней перестрелок: в них Крэйг, будто подглядев приемы у Борна, с легкостью и изяществом расправляется с противниками (кстати, PC-версией Blood Stone занимаются именно что авторы «конспирации»). Когда Bizarre говорят о том, что им сложно описать обычные пять минут игры, потому что в ней постоянно происходит что-то новое, они вряд ли лукавят: такой высокий темп не позволит заскучать, даже если не все отрывки будут интересные. Главное, чтобы Bizarre не слишком увлеклись, смешивая элементы, а как следует поработали над каждым из них – тогда из Blood Stone может получиться достойный экшн: даже на фоне сильной линейки 007-игр. ■



Удивительно! Не то, что в Blood Stone есть Aston Martin, а то, что гонки на нем – самая интригующая часть игры.

ДЖОСС СТОУН

Activision позвали продвигать игру грозу британских и американских музыкальных чартов Джосс Стоун. Неизвестно, связан ли как-то подзаголовок игры с ее именем, зато точно можно сказать, что вместе с Дэйвом Стюартом она записала для игры открывающую песню (совершенно потрясающую, можете послушать ее на YouTube. – Прим. ред.). В обмен на свой труд Стоун, кроме гонорара, получила роль в самой игре – именно она стала новой девушкой Бонда.

Автор:
Кирилл Перевозчиков

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **РАЗРАБОТЧИК:** Relic Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** honorguard.spacemarine.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** весна 2011

WARHAMMER 40000: SPACE MARINE

КОСМИЧЕСКИЕ ОРКИ

Новость о существовании PC-версии Space Marine была озвучена очень экстравагантным образом: какой-то сотрудник Relic написал на официальной twitter-страничке студии: «Ну мы типа это… делаем PC-версию тоже. Простите нас, если сможете, ура!». На самом деле, простить Relic очень легко: Space Marine выглядит крайне многообещающе. Записываем в столбик: орки, автоматические болтеры, ручные бензопилы, силовая броня, Император, оторванные конечности.

Одна из специфических особенностей нашего журнала заключается в том, что он выходит в России – стране, где не так много людей знают Warhammer 40000 (и тем более играют в одноименную настольную игру). Если коротко: это вселенная, которая, эм-м, вдохновила Blizzard на создание StarCraft – в некоторых аспектах даже чересчур сильно. Если длинно: гигантский по масштабу и проработанности сеттинг, возникший из настольных игр, но быстро переселившийся в другие форматы: книги, комиксы, видеоигры.

АПОКАЛИПСИС ПОЗАВЧЕРА

Идет век 41 от Рождества Христова: космические орки нападают на планету-кузницу галактической Империи. Кузница – один из самых важных миров военной машины Империума: целая планета, как чешуей покрытая всевозможными фабриками, заводами и секретными лабораториями. Именно сюда наносят удар орки – зеленокожие враги человечества хотят захватить фабрику по производству гигантских роботов (Титанов) и устроить там WAAGH. Именно сюда прибывает элитный (ну а как же) орден космодесантников: ультрамарины.

На вопрос, почему именно ультрамарины (хотя ответ очевиден: название просто звучит очень круто), Relic (люди, ответственные за Dawn of War и Company of Heroes) отвечают просто: это первое, что пришло в голову. Экшн Space Marine уже несколько лет находился в разработке, но занималась им совершенно

ПОЧЕТНЫЙ КАРАУЛ

Если прямо сейчас зайти на сайт honorguard.spacemarine.com и зарегистрироваться там, то есть шанс стать частью так называемой Honor Guard («Почетной гвардии») – группировки фанатов, которым в первую очередь станут известны все новости касательно проекта Space Marine.

Кстати, главного героя зовут капитан Титус. Если кому интересно.

И он умеет отрубать. Руки. Оркам.

Автор:
Александр Барышников

- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix
- **РАЗРАБОТЧИК:** Obsidian Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** www.obsidianent.com/games.html#ds3
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011 год

DUNGEON SIEGE 3

ВЫЛАЗКА №3

Release by NALSURKOSMOS

Ирония космоса на сегодня такова: оскоромившись с первым же собственным проектом Alpha Protocol, Obsidian Entertainment от греха подальше возвращается на наезженную лыжню: приступает к разработке очередного, уже четвертого в своей жизни продолжения чужой хитовой серии. Помогает ей в этом Square Enix – кавайный консольный издатель, внезапно решившийся встрять в индустрию разработки игр для ПК.

Ролевой боевик Dungeon Siege, изначально созданный артелью Gas Powered Games под управлением Криса Тэйлора, в ходе последней пятилетки мы активно любили: за то, что лучший «диабло» в 3D; за то, что показывает жизнь простого холопа с граблями в неожиданном свете; за общий веселый настрой и бодрый дух. Третья инсталляция в серии стремится во всем походить на своих предшественников: механику разухабистой монстрорубки с минимумом задач для головного мозга, обеспечившую недюжинную популярность жанру экшн-RPG на «персоналках», разработчики трепетно и с придыханием копируют в надежде возродить былую славу поистершегося и слегка позабытого лейбла. Основной ориентир, на который равняются и геймдизайнеры, и продюсеры, и даже младший менеджер по заварке чая, – это хардкорные поклонники предыдущих игр серии: третья часть обязательно должна им понравиться, и на достижение этого результата брошены все силы команды. Для любителей сафари на монстров заготовлены огромные охотничьи угодья, выполненные с использованием всех современных технологий, на которые способен движок. Леса, поля и подземелья густо засеяны тварями самых различных весовых категорий, а герои снабжены ветвистыми деревьями навыков, благодаря чему каждый пользователь сможет самостоятельно сделать выбор в пользу разрушительных заклинаний или стремительных атак холодным оружием, которого в игру уже завезено более десятка вагонов.

Особенности сюжетной кампании пока неизвестны, но с изрядной долей уверенности мы можем заключить, что подавляющая часть временного промежутка между заставкой и финальными титрами будет посвящена уничтожению самых разных тварей как банальными, так и весьма неожиданными способами. Венцом карьеры новоиспеченного «штурмовика подземелий» станет схватка с особо мерзким, до неприличия разжиревшим главгадом. Классическая схема построения заданий, опять-таки, избавит любителей скоростного кликанья от каких-либо намеков на головную боль, вызванную попытками мыслить. Это не значит, что действо будет совсем уж прямолинейным: во время забега по бездорожью в честь спасения мира нам все-таки придется принять ряд решений, которые в дальнейшем повлияют на внутриигровые события и на отношение отдельных персонажей к главному герою игры.

Но всегда есть место сомнениям. Например, творцы очень хотят выпустить Dungeon Siege 3 не только на ПК, но и на консолях, в силу чего управление будет «затачиваться» не только под классическую спарку «клавиатура+мышь», но и под чужеродные нашему благостному журналу геймпады с крестовинами. Как водится, необходимость подвесить все ключевые команды на жалкий десяток кнопок (игровых манипуляторов с сотней клавиш для приставок пока не изобрели) уже активно тянет на

Любительская постановка черной комедии «Армия тьмы» в самом разгаре: взвод скелетов готовится атаковать стильного героя.

Наивные пещерные люди, порубив всех монстров в салат и оказавшись наедине, совершенно не понимали, чем себя занять.

Когда большая часть спецэффектов сползает с экрана прочь, становится видно, что локации прорисованы очень детально и с выдумкой.

себя геймплейное одеяло и запросто приведет невесть к чему. Очень хочется надеяться, впрочем, что даже перед лицом многомиллионной толпы консолепоклонников ортодоксальное ПК-управление удастся отстоять. Ну хотя бы для ПК-версии-то, а?

Свое стремление выпустить игру на всевозможных платформах разработчики объясняют тем, что ПК-рынок сокращается, и даже финансовые успехи StarCraft 2 их не прельщают. «Кроме того, консоли просто созданы для игры веселой компанией, – вещают хором ответственные лица из Square Enix. – Они позволяют с легкостью подключить к членовредительскому процессу второго игрока. Выкинуть его вон из игры столь же просто». Остается надеяться, что режим «на двоих» не помешает «обсидиановцам» снабдить игру полноценным мультиплеером, о котором до сих пор ни гу-гу. Коллективную свалку с участием сотни злобных бодибилдеров никакое «парное катание» не заменит, поэтому с нетерпением ждем новых PR-откровений от Obsidian Entertainment. Искренне надеемся, что все у них получится. ■

КРИС ТЭЙЛОР РЕГУЛЯРНО ОТСМАТРИВАЕТ СВЕЖИЕ «БИЛДЫ» ИГРЫ И ДЕЛИТСЯ С НАМИ СВОИМИ СООБРАЖЕНИЯМИ. КРОМЕ ТОГО, ОН СЛЕДИТ, ЧТОБЫ ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ НЕ СОДЕРЖАЛА ИНФОРМАЦИИ, ПРОТИВОРЕЧАЩЕЙ ОБЩЕЙ КОНЦЕПЦИИ ВСЕЛЕННОЙ DUNGEON SIEGE.

НАТАН ДЭВИС, ПРОДЮСЕР

«Как зовут тебя, лошадь страшная?»

«Мое кунг-фу круче твоего» – как бы сообщает главному герою прыгучая женщина в латексе.

Автор:
Дмитрий Карасев

Эта ГЭС срисована с реального прототипа, а о посвященном ей уровне в Codemasters вспоминают при каждом удобном случае.

OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER

СПАСТИ ОЧЕРЕДНОГО РАЙАНА

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Codemasters
- **РАЗРАБОТЧИК:** Codemasters
- **ИНТЕРНЕТ:** www.codemasters.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011 год

«Глядите, парни! Вон там – продажи последней Modern Warfare. Нам надо не меньше!»

Codemasters диктует новые правила войны. Прошлогодняя Dragon Rising превратила вдумчивый симулятор войны в суматошный боевик, и Red River обещает стать еще одним сафари по местам гипотетических боевых действий. Читая рекламный проспект грядущего мероприятия, то и дело наталкиваешься на фразы «захватывающие перестрелки», «лужи крови», «упрощенная система классов» и «надрать врагам задницу»...

BACK IN TAJIKISTAN

Codemasters можно понять – это независимые чехи из Bohemia Interactive могут позволить себе эксперименты с военным тренажером, а крупное издательство обязано следить за модой. А в моде сейчас зрелищные боевики «про войну», спасения рядовых Райанов в разных декорациях и от разных врагов. На сей раз геройствовать нам придется не на каком-нибудь выдуманном острове, а во вполне реальном Таджикистане. Многострадальной республике за последние полгода досталось от западных игроделов больше внимания, чем за предыдущие 19 лет независимого существования. Едва отгремела ArmA 2: Operation Arrowhead, как на арену выходит Red River с точно таким же сценарием: исламистские бандформирования опять рвутся к власти, а значит, американским десантникам пора «надирать врагам задницы» (кстати, это дословная цитата Шона Лентона, художественного директора игры). Правда, у Codemasters к общему веселью впоследствии подключается еще и Народно-освободительная армия Китая – так что нам доведется повоевать со старыми знакомыми по Dragon Rising.

Первая треть Red River, по словам разработчиков, будет состоять из линейных уровней, сделанных по образцу Call of Duty и Bad Company. Дальше действию вернут привычный масштаб и свободу выбора. Codemasters обещает, что общая протяженность игровой территории составит около 200 километров – декорации получаются несколько скромнее, чем в Dragon Rising, зато куда разнообразнее: города с их советской архитектурой и небольшие селения, широкие долины, горные перевалы, и даже отдельный уровень со штурмом ГЭС – в общем, будет на что посмотреть.

OPERATION QUAKE

К слову, о том, на что мы будем смотреть, – сотрудники Codemasters обещают нам совершенно новую атмосферу боевых действий. Перед обновленным движком Ego стоит задача показать войну «от первого лица», такой, какой ее видят сами солдаты. Замотанный изолентой приклад автомата, расклеенные внутри БТР постеры из Playboy, соратники, слушающие iPod по дороге на задание, – ощущение присутствия будет создаваться обилием мелких деталей.

С той же целью в Red River должны появиться ролики, стилизованные под

Release by NALSVRkosmos

В Red River обещают ввести удобную и понятную систему приказов – правда, как она будет работать, пока не очень ясно.

КАМПАНИЯ СОСТОИТ ИЗ ТРЕХ ЧАСТЕЙ – СПЕРВА ВЫ НАДЕРЕТЕ ВРАГАМ ЗАДНИЦУ, ПОТОМ НАДЕРУТ ЗАДНИЦУ ВАМ, А ЗАТЕМ ВЫ СМОЖЕТЕ СРОВНЯТЬ ТАДЖИКИСТАН С ЗЕМЛЕЙ.

ШОН ЛЕНТОН, ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ДИРЕКТОР OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER

видео из горячих точек, которые снимаются очевидцами на подручные носители вроде мобильных телефонов и потом выкладываются на сервисы вроде YouTube – с дефектами изображения и намеренно низким разрешением.
Еще одним инструментом реалистичности, как ни странно, должна выступить новая система повреждений. Когда слушаешь ее описание, перед глазами встает какой-то Quake, если вообще не Manhunt – оторванные конечности, лужи крови и даже «кости, торчащие из открытых переломов» (опять дословная цитата Шона Лентона). «Мы не фанаты насилия, но если солдат наступил на армейскую мину – очевидно, что он как минимум останется без ног», – объясняют разработчики.

СТАРЫЙ ДРУГ ПРОТИВ НОВЫХ ДВУХ

Изменения, непосредственно связанные с игровым процессом, тоже подчинены общей идее – они призваны сделать игру более дружелюбной для массового игрока (или «окончательно превратить в консольный шутер», кому как больше нравится). Так, стрелять станет легче – на дальних и средних дистанциях прицел слегка притягивается к цели, на ближних его движение замедляется, когда «в объектив» попадает тушка неприятеля. Правда, при желании эту помощь можно будет отключить.
Система классов сведется к четырем специализациям – разведчик-снайпер, гренадер, пулеметчик и автоматчик-«универсал». Причем каждый из них будет вполне самодостаточной боевой единицей, способной без активной поддержки товарищей «надрать врагам»... ну вы поняли. Хотя ИИ напарников тоже обещают кардинально переработать, чтобы они не таскались за игроком аморфной массой, как это обычно происходило в Dragon Rising.
В общем, возвращаться на путь Bohemia Interactive разработчики из Codemasters явно не собираются – и с этим нужно смириться. Red River, судя по всему, попробует выполнить акробатический этюд и усидеть сразу на двух стульях, на одном из которых написано Operation Flashpoint, на другом – Modern Warfare. И если Codemasters учтет ошибки Dragon Rising, то на выходе мы получим увлекательный и зрелищный боевик. ■

МУЛЬТИПЛЕЕР: ЛОЖКИ МЕДА В БОЧКЕ ДЕГТЯ

В Dragon Rising с мультиплеером было не ахти – помимо кооператива на четверых, Codemasters одарили нас лишь тремя PvP-режимами. Red River должна решительно исправить ситуацию, предложив добрый десяток типов игры. К традиционным забавам в духе «всех поубивать» или «взять штурмом» прибавятся довольно оригинальные развлечения: так, в Convoy придется охранять движущуюся колонну, а в Search & Rescue – найти и спасти потерявшуюся группу. Причем для каждого режима будут заготовлены отдельные карты. А теперь плохая новость – играть во все это можно будет лишь в том же кооперативе. «Соревновательного» мультиплеера, как объясняют в Codemasters, не будет по этическим соображениям – чтобы не позволять игрокам в образе арабских террористов убивать граждан США.

♥ *Скриншотов пока не выпустили, на этих страницах вы видите так называемый «внутриигровой арт».*

Автор:
Дмитрий Рубанов

MIGHT & MAGIC: HEROES 6

МЕНЬШЕ РЕСУРСОВ – БОЛЬШЕ ДЕЛА

- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **РАЗРАБОТЧИК:** Black Hole
- **ИНТЕРНЕТ:** www.mmh6.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011 год

Недавно представители Ubisoft официально заявили, что компания собирается на некоторое время отказаться от создания игрушек «с ноля» и сосредоточиться на окучивании давно разрекламированных брендов. После таких слов анонс шестой части «Героев» – не менее закономерная штука, чем листопад в октябре.

Первая информация о Might & Magic: Heroes 6 появилась на Gamescom 2010. Выяснилось, что продолжать знаменитый сериал будет венгерская студия Black Hole. В ее портфолио сразу две неплохих стратегических игрушки – Armies of Exigo и Warhammer: Mark of Chaos. Разработчики привезли на выставку альфа-версию и наглядно показали свое виденье «Героев».

КРОВНЫЕ УЗЫ

Для начала нас ждет очередное путешествие сквозь время и пространство. История новой Heroes стартует за четыре сотни лет до событий предыдущей части. В игре будет пять полновесных кампаний, как раз по числу рас. На момент подготовки материала подтверждены рыцари света, демоны и некроманты. Авторам почему-то очень

В некоторых ракурсах новые «Герои» очень похожи на отечественную King's Bounty. Мы, честно говоря, совсем не против.

Уже сейчас видно, что проработка замков и окружающего мира на порядок лучше, чем в бедной на детали Heroes 5.

Black Hole осталась верна традициям – герои не смогут принимать непосредственное участие в битвах.

нравится цифра «5», поэтому миссий в одной кампании будет ровно столько же. Главными действующими лицами, опять же, станут пятеро братьев и сестер, возглавляющих соседние королевства. Именно их взаимоотношениям, вражде и интригам будет посвящен основной сюжет.

Ни в коем случае не забыта неоднозначная Heroes 5 от Nival. Несмотря на разные временные эпохи, Black Hole обещает показать знакомых персонажей и провести многочисленные сюжетные пересечения. Останется в силе и одно из самых главных нововведений пятой части – «расовые умения». Тактика игры за каждую расу будет еще более специфичной и уникальной.

Герой, как и раньше, не сможет лично участвовать в сече. Его удел – периодически шарахать с пригорка заученными заклинаниями, умениями и способностями. У каждой расы будет по два типа героев – воин и маг. Плюс, разрешат выбрать пол (теперь вторичные половые признаки отчетливо видны на модельке персонажа). Система прокачки, растянутая на 30 уровней, станет детальнее и интереснее. Увы, создатели пока ничего не рассказывают про загадочную систему репутации.

СВЕЖИЙ ВЗГЛЯД

Жизнь на глобальной карте обещает стать значительно веселее и беззаботнее. Даже более непринужденный визуальный стиль с милыми черепашками и птичками намекает на кучу упрощений. Во-первых, количество видов ресурсов сократилось до четырех – кристаллы, древесина, золото и руда. Возни с экономикой будет гораздо меньше. Во-вторых, появились так называемые контрольные пункты в виде крепостей и фортов, упрощающие защиту шахт и других ключевых объектов. В замке можно будет строить до двух дополнительных сооружений. Одни будут давать бонусы в бою, другие – дополнительные ресурсы.

Пошаговые шахматные баталии вернутся в почти неизменном виде. Квадратики на поле боя, препятствия и четкое разделение на раунды – все как в старые добрые времена. Зато динамики ощутимо прибавится. Из приятных плюшек ожидаются появление огромных боссов и нестандартный подход к привычной механике Heroes. Скажем, не всегда обязательно выйти из битвы победителем. Иногда для успешного завершения сражения достаточно продержаться 25-30 раундов. Вот, собственно, и все, о чем сейчас позволяет судить скромная альфа-версия. Релиз не за горами, работы у Black Hole полно. Конечно, жаль, что «Герои» теперь уже «не наши», но не знаем как вы, а мы все-таки болеем за Венгрию.

P.S. Легкая корректировка названия намекает на разработку сразу нескольких проектов во вселенной Might & Magic. Ждем интересных анонсов! ■

▲ *Угол обзора карты теперь будет фиксированный, а вот возможность приближать и отдалять камеру никуда не денется.*

РАСЫ HEROES 6

В шестой игре «героического» сериала разработчики решили сделать ставку не на количество, а на качество проработки фракций. Всего ожидается пять рас. О трех из них уже известно. О четвертой и пятой обещают рассказать не позже января 2011 года.

РЫЦАРИ СВЕТА

Типичная феодальная империя, сочетающая черты средневековой Европы и Древнего Рима. Готическая архитектура, светлые цвета, одухотворенность на лицах и бесконечная вера в собственную правоту – Рыцари Света, пожалуй, самая скучная фракция Heroes 6.

Сильные стороны: Быстрое и эффективное исцеление; частые контратаки; высокая мораль.
Слабые стороны: Недостаточно мощные атаки.
Способность расы: «Ангел-хранитель». Выбранный отряд на несколько ходов становится невосприимчивым к любым атакам и вредным воздействиям.

ДЕМОНЫ

Злые и опасные жители Ада. Много лавы, пламени, жестокости, рогов, когтей и копыт. Мечтают убить людей, зверушек и вообще всех живых существ, после чего повергнуть мир в хаос.

Сильные стороны: Отличная боевая магия; высокая мобильность.
Слабые стороны: Нет специальных способностей; низкая мораль.
Способность расы: «Врата». Позволяют вызывать подкрепления прямо на поле боя.

НЕКРОМАНТЫ

Полуразложившиеся ребята с непреодолимой тягой позавтракать чьими-нибудь мозгами. Уважают египетскую архитектуру и мрачные сине-зеленые оттенки. Обожают возвращать к жизни трупы в армии нежити в самый неподходящий момент.

Сильные стороны: Массовое усиление отрядов; приличный запас здоровья.
Слабые стороны: Низкая мобильность; слабые атаки.
Способность расы: «Некромантия». Способность воскрешать поверженные отряды.

Автор:
Дмитрий Карасев

- **ЖАНР:** MMO/Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft
- **РАЗРАБОТЧИК:** Robot Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** www.ageofempireson-line.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011 год

AGE OF EMPIRES ONLINE

ЧТО-ТО С ЧЕМ-ТО

Когда вам говорят, что Microsoft дала добро на разработку новой Age of Empires – это звучит интригующе. Когда уточняют, что это будет бесплатная онлайновая RTS, – в голове начинают рождаться самые разные вопросы. Когда же перед глазами появляются скриншоты с цветастой «мультяшной» картинкой в стиле «золотые годы The Settlers» – главным вопросом становится «а причем же здесь AoE?». Действительно, причем?

ОНЛАЙНОВЫЕ ИМПЕРИИ

Сразу после демонстрации скриншотов следует убедительная просьба фанатам Age of Empires не разбегаться и сбивчивые объяснения, что в новой игре все будет как раньше, только еще лучше. То есть с кооперативом, с возможностью строить собственную империю в перерыве между локальными битвами и прочими ММО-прелестями. И, кстати, делает это не кто-нибудь, а Robot Entertainment, основанная создателями Age of Empires после закрытия Ensemble Studios.

После этого неразбежавшуюся часть публики начинают знакомить с игрой. Как и всякая онлайновая RTS, новая Age of Empires делится на тактический и стратегический уровни. Помните систему метрополий из третьей части? Здесь примерно то же самое. Столица – базовый город, жители которого старательно добывают бонусы для локальных сражений. Жизнь здесь продолжается 24 часа в сутки, и при каждом подключении игрока ждет подробный отчет – сколько храмов построено за время его отсутствия, какие усовершенствования проведены и сколько килограммов пшеницы поселенцы намолотили в закрома родины.

Тактический режим максимально приближен к тому, что мы привыкли видеть в Age of Empires 1-2 (об экспериментах третьей части тактично не вспоминаем).

Вместо традиционной шутки про болельщиков «Спартака» и «Динамо» отметим, что формации в игре таки присутствуют.

В Age of Empires 3 столица была представлена статичной картинкой. Здесь – полноценный город, которым можно любоваться в свободное от завоеваний время.

▲ *Картина сама по себе смотрится очень даже хорошо – просто шаг в сторону от традиционного стиля Age of Empires получился уже слишком резкий.*

♥ *Если приглядеться, можно увидеть все привычные по AoE 1-2 строения, от бараков и казарм лучников до ферм со вкалывающими на них крестьянами.*

Миссии бывают двух типов – нам либо сразу выдают фиксированную группу воинов, либо позволяют отстроить базу с нуля, самостоятельно набрать солдат, а потом... что именно «потом», Robot Entertainment пока умалчивает, расплывчато обещая, что задания не сведутся к простому выносу с карты всего, что сопротивляется.

На любую миссию при желании можно пригласить товарищей. Хотя тут, скорее, речь идет о необходимости – большинство заданий будет рассчитано именно на совместное прохождение, выполнить их в одиночку окажется просто невозможно. Сражения между игроками, конечно, тоже никто не отменял. Правда, они носят исключительно спортивный характер – никакие потери проигравшей стороне не грозят.

ТЕХНОЛОГИИ ПРОТИВ АРТЕФАКТОВ

Главная награда за успех в любой битве – не важно, сражались вы за других игроков или против них – несколько призовых очков, которые можно потратить на освоение новых технологий в столице. Любое открытие дает глобальный бонус, который проявляется абсолютно по-разному – могут новые способности у юнитов открыться, а может стартовое количество золота во время миссий увеличиться. При этом взять с собой на сражение можно лишь определенное число технологий.

Сходное значение имеют магические артефакты – они тоже приобретаются путем выполнения миссий (еще можно выменять у друзей) и тоже обеспечивают вам определенное преимущество. Так, выдав копейщику волшебный щит, вы обеспечите всем юнитам данного типа прибавку к защите (артефакт автоматически появится у каждого из них). Поместите священную реликвию в башню – увеличите прочность оборонительных сооружений. Об ограничении на число используемых артефактов Robot Entertainment не упоминает, хотя и указывает на то, что нести три щита одновременно солдаты в любом случае не могут.

Последний источник бонусов – советники. Вам дают выбрать по одному всякий раз, когда вы достигаете очередной научной эпохи. В остальном же их функции аналогичны технологиям.

АФИНЫ НЕ СРАЗУ СТРОИЛИСЬ

Судить сейчас о перспективах Age of Empires Online сложно – слишком мало о ней известно. Непонятно даже, что именно в игре будет продаваться за реальные деньги (а что-то продавать Microsoft в любом случае будет – не ради благотворительности же делают игру). Вполне вероятно, в итоге мы получим простую, как три копейки, RTS, у которой яркая графика окажется единственным достоинством. Не менее вероятно, что мы будем взахлеб обсуждать, какой именно меч лучше всего подходит греческим гоплитам. Учитывая опыт Robot Entertainment, хочется надеяться на второй вариант. ■

В ГРЕЦИИ ВСЕ ЕСТЬ

Пока разработчики планируют обойтись одной, зато детально проработанной нацией – греками. Уже заявлены следующие юниты:

Поселенец – стандартные крестьяне, отвечающие за строительство зданий и вкалывающие на добыче ресурсов. Строятся в городском центре, в мастерской можно заказать для них тележки повышенной вместимости.

Копейщик и гапаспист – базовые виды пехоты. Первый – дешевый оборонительный юнит, доступный с самого начала игры. А гапаспист вооружен двумя мечами и способен наносить врагам серьезный урон, однако сам страдает от недостатка здоровья.

Скаут – конный юнит, предназначенный для разведки. В отличие от других игр, вполне способен постоять за себя. Нигде не тренируется, выдается на старте каждой миссии в количестве одна штука.

Священник – лечит своих и убеждает чужих перейти на вашу сторону. Осваивает профессию в храме, там же может научиться захватывать вражеские постройки – правда, ценой своей жизни.

AGE OF EMPIRES ONLINE – ЭТО СОЮЗ ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЙ AGE OF EMPIRES С ВОЗМОЖНОСТЯМИ СОВРЕМЕННЫХ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР.

FAQ НА ОФИЦИАЛЬНОМ САЙТЕ ROBOT ENTERTAINMENT

В большинстве своем трассы в игре очень маленькие. Из-за этого заставляют кругами ездить по одной и той же местности.

Как и в лучших играх жанра, брызги в «Полном приводе 3» попадают на экран.

Грязь показалась самым неприятным препятствием в игре. Лично я в ней застревал почти каждый раз.

ВНЕДОРОЖНЫЙ БЕСПРЕДЕЛ

Помимо персональных компьютеров, «Полный привод 3» разрабатывается еще и для Xbox 360. Мы видели обе версии и, честно говоря, приставочная понравилась нам больше. Но не паникуйте – внешне они не отличаются, и особых режимов в варианте для Xbox 360 тоже нет. Дело в том, что у компьютерной игры есть серьезные проблемы с управлением: управлять внедорожниками клавиатурой и мышью – это... не знаю, все равно что пить водку из трубочки. А вот играть на геймпаде удобно и приятно: поэтому, если у вас вдруг появится желание приобрести «Полный привод 3», рекомендуем перед этим обзавестись нормальным контроллером.

вать себе отчет в том, что грядущая игра – в первую очередь, сложный симулятор. Конечно, есть пара трасс с минимальным количеством препятствий, там скорости на порядок выше, но до двухсот километров в час они все равно не развиваются.

НЕ ЛЮБЫЕ ДОРОГИ ДОРОГИ

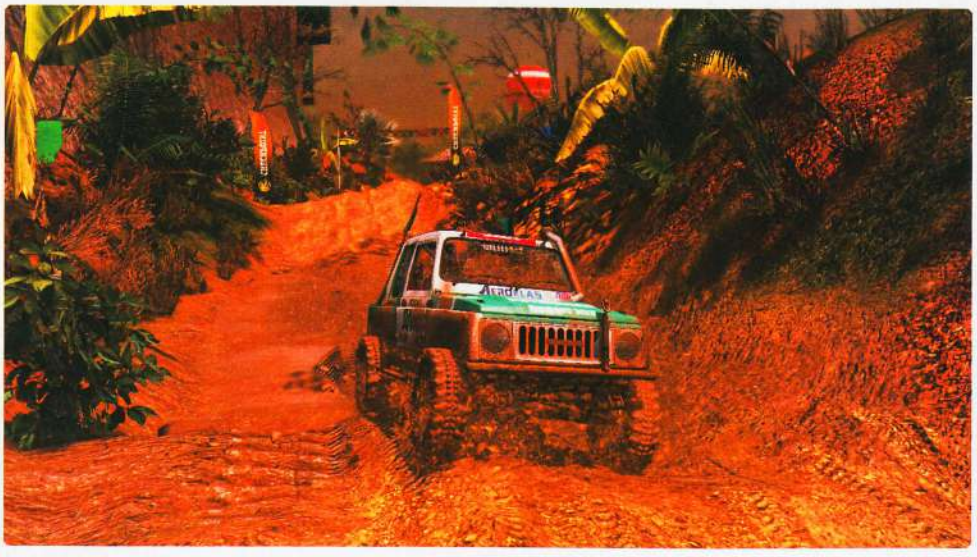
Кстати, о трассах: в «1С-Авалон» обещают несколько треков, в точности воссозданных на основе реальных прототипов. Не меньше внимания уделяется и автомобилям. Разработчики гордо рассказывают о «специально оборудованных зарубежных и отечественных внедорожниках, в числе которых знаменитый УАЗ». Это приятная новость для людей, которые знают толк во внедорожниках. Все остальные (смею предполагать, что нас большинство), просто примите к сведению.

Несмотря на то что в основе игры лежит суперсовременный графический движок Unreal Engine 3, в «1С-Авалон» точно не используют весь его потенциал. Разработчики с любовью повторяют, что «Привод» является во всех отношениях самым реалистичным симулятором гонок по бездорожью, в том числе и в плане картинки, однако на деле это не совсем так. Машины похожи на коробки, на которых натянули (симпатичные, да) текстуры, при этом со стороны гонка кажется несколько игрушечной. Примечательно, на картинках этих недостатков не видно, изъяны проявляются в динамике. К детализации уровней претензий меньше: грязь как грязь, вода как вода.

Не так красиво как, простите за очередное упоминание консольной игры, MotorStorm, но, в целом, нормально. Важно сказать, что до релиза еще далеко, так что графику за это время вполне могут улучшить.

Не удивляйтесь, что о картинке мы сказали даже больше, чем о геймплее: массовый игрок, которому плевать, на какой – реально существующей или нет – трассе проводятся гонки и чем УАЗ отличается от остальных автомобилей, в первую очередь посмотрит именно на графику. Во вторую – на сами гонки, которые – не грех повториться – на любителя. Так что если вы фанат столь специфического вида спорта и вообще любите симуляторы, большие машины и, в частности, УАЗ, «Полный привод 3» должна стать для вас самой ожидаемой игрой этого лета. В противном случае рекомендуем дождаться нашей рецензии, которая ответит на вопрос, на любителя рассчитана игра или нет. ■

Перед любыми препятствиями правильнее всего сбросить скорость, иначе можно легко уйти в занос.



Автор:
Дмитрий Рубанов

DLC: ТРИ ВЕСЕЛЫЕ БУКВЫ

А это первая успешная попытка продвигать загружаемый контент – Xbox Live Marketplace.

ИДЕМ НА… DLC!

Одно время в околоигровой тусовке было очень модно противопоставлять компьютерные экшны голливудским боевикам. Многие помнят, что чуть ли не каждая вторая рецензия на Max Payne или Mafia заканчивалась словами вроде: «Не удивимся, если лет через 5-10 люди перестанут ходить в кино, предпочитая лично участвовать в событиях какой-нибудь Max Payne 3, не покидая любимого кресла». Что ж, годы, отведенные на смерть кинематографа, почти прошли, Max Payne 3 так до сих пор и не вышла, а кинотеатры, как ни в чем не бывало, живее всех живых и сейчас осваивают 3D. Ситуация приняла совсем другой оборот. Никто не стал ни с кем конфликтовать, а разумно занял свою нишу. Фильмы так и остались развлечениями созерцательными, а игры – интерактивными. Другими словами, для каких-нибудь «Хищников» нельзя скачать патч, выпрямляющий руки оператора, равно как и парочку новых эпизодов с участием Олега Тактарова (редкие режиссерские версии, конечно, не в счет). То ли дело компьютерные игры, где расширить сюжет, освежить геймплей и наскрести разработчикам на премию всегда можно при помощи загружаемого контента, или DLC.

Если человек не живет в Сибири в теплой и уютной берлоге, лишенной Интернета, доступа к локальному торрент-трекеру и других благ современной цивилизации, то к совершеннолетию этому человеку становится знакомо, минимум, два слова из трех букв. Первое печатать на страницах журнала почему-то нельзя. А вот второе достаточно часто мелькает в наших новостях и обзорах – DLC. Выходцам из тайги предлагаем ознакомиться с ближайшей врезкой, а мы продолжаем.

КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ

Многие аналитики считают, что популяризации загружаемого контента в наибольшей степени поспособствовал онлайн-сервис Xbox Live для приставки Xbox 360. Во многом так и есть, но началось все гораздо раньше. Впервые возможность организованно скачивать дополнения для игр посредством специальной службы действительно появилась на консолях – только не на Xbox, а на легендарной SEGA Dreamcast в 1998 году. К несчастью для SEGA, надежды, возложенные на Dreamcast, не оправдались. Из-за происков конкурентов и неумелого менеджмента сама приставка, во многом опередившая свое время, в расцвете сил оказалась на свалке истории, а ее онлайн-возможности мало кто оценил. Всему виной оказалась непродуманная технология и недостаточная распространенность Интернета. Плюс дурацкие ограничения на размер дополнений и смешные объемы карточек памяти сделали свое дело и убедили общественность во временной бесперспективности загружаемого контента.

Вторую активную попытку выйти на рынок DLC предприняла Microsoft вместе со своей Xbox образца 2001 года. Продажи самой консоли оказались провальными, зато удобная служба Xbox Live Marketplace дала отличный толчок распространению мини-дополнений через Интернет. Большая часть контента Xbox Live была бесплат-

SEGA Dreamcast – первая игровая приставка, попытавшаяся продвигать цифровую доставку контента.

ной, что, опять же, неплохо продвигало сервис в массы.
Агрессивное продвижение платных DLC началось после выхода на рынок Xbox 360. В приставке появился огромный магазин, предназначенный для продажи самого разнообразного контента – от тем оформления интерфейса до обширных дополнений. Идея оказалась настолько удачной, что ее вскоре переняли Sony и Nintendo, а многие игры для PC тоже стали обзаводиться мини-дополнениями, распространяемыми напрямую через Интернет или через систему Steam.

ТЕОРИЯ ЗАГОВОРА

Так зачем же нужны эти DLC? Почему бы разработчикам сразу не доводить игры до состояния полной готовности? Во-первых, не всегда хватает времени. Порой, издатель устанавливает настолько жесткие сроки, что студии просто не успевают реализовать некоторые идеи. Во-вторых, если речь о платных добавках, они сулят дополнительную прибыль. Хотя в случае с PC, где продажи игр куда скромнее консольных, DLC чаще выпускают с другой целью – хоть как-то минимизировать убытки от пиратства.
Представьте, человек несколько лет ждет новую часть GTA. И вот – релиз близок, но за неделю до официального выхода игры ее полная и рабочая версия оказывается в Интернете. Соблазн сэкономить, согласитесь, невероятный. Совсем другое дело, если этот человек знает, что одновременно с релизом новой GTA, разработчики выпустят DLC, добавляющее в игру эксклюзивный спорткар, бензопилу и несколько сюжетных миссий. Скачать сие счастье за какие-то 5 долларов, естественно, смогут только обладатели лицензионной версии. Уже повод задуматься и потерпеть. Или же одним глазком посмотреть «пиратку», а в день релиза отправиться в магазин.

ХОРОШИЕ И РАЗНЫЕ

Поскольку кустарных (правда, не всегда плохих) фанатских модификаций и переделок мы не касаемся, условно весь официальный контент можно разделить на три категории.
Первая категория отпочковалась от патчей. Эти подборки обычно распространяются бесплатно и не наполняют игру тоннами нового контента (хотя, глядя на Team Fortress 2, такого не скажешь!), а доводят до ума игровой процесс. Яркий пример – послерелизная поддержка проектов от Blizzard и Valve.
Второй вид – самый распространенный в количественном отношении. Новая винтовка для снайпера, мощная машина для гонщика, броня «+50 здоровья» для мага – и все это за считанные доллары. При мизерной себестоимости именно такие крошечные дополнения приносят разработчикам отличный доход. Такие DLC, правда, часто подвергаются массированной критике экономных игроков – как неприкрытая попытка «рубить капусту» и «разводить лохов». Более дорогие дополнения, как правило, меняют игру гораздо заметнее. Добавить можно все, на что хватает фантазии у создателей: новые кампании, миссии, режимы, персонажи. Правда, и стоит такое удовольствие на Западе от 10 до 40 долларов.

СКАНДАЛЫ, ИНТРИГИ, РАССЛЕДОВАНИЯ

Под эгидой борьбы с пиратством (или улучшения своего детища) студиям не всегда удается укрыться. Часто цели не столь благородны. Бывает, разработчики откровенно хитрят и пытаются продавать уже давно готовую игру по частям. Не так давно публичную огласку получил скандал вокруг консольной версии Resident Evil 5. Шум возник вокруг загружаемого дополнения Versus Mode. На жестком диске Xbox 360 файлы этого DLC занимали жалкие два мегабайта и никак не могли содержать целый мультиплеерный режим. Игровая общественность разумно предположила, что Versus Mode был изначально встроен в игру, однако издатель решил продать одну и ту же лошадь два раза. Тем не менее, представить успешную и современную игру без парочки платных DLC постепенно становится все труднее. Традиция выпускать недорогие (за редким исключением) загружаемые дополнения, кажется, прижилась и стала стандартом для игровой индустрии. Уже не редкость, когда на диске находится только четверть, а то и треть игры. Остальное за звонкую монету приходиться тянуть из Интернета. Остается только вопрос – во что все это выльется в будущем? Не исключено, что сингл какой-нибудь Call of Duty 11 придется покупать по отдельному эпизоду за 10-15 долларов.

Я НИЧЕГО НЕ ПОНЯЛ!

ЧТО?

Аббревиатура DLC (Downloadable Content) чаще всего упоминается в тех случаях, когда речь идет о любом виде официального загружаемого контента для компьютерных и видеоигр. Это могут быть как дополнительные уровни и миссии, так и внутриигровые предметы и персонажи, иногда бесплатные, а иногда не очень. Стоимость одной порции DLC редко превышает 10 долларов США. Хотя в исключительных случаях, вроде выхода добавок The Lost and Damned и The Ballad of Gay Tony для GTA 4, ценник может доходить до 30 и даже до 40 долларов. Именно 40 «вечнозеленых» корпорация Electronic Arts в свое время просила за «Dragon Age: Начало – Пробуждение».

КОГДА?

Суета вокруг DLC началась лишь несколько лет назад одновременно с расцветом Xbox Live, но на самом деле официальный и неофициальный контент для игр разработчики и фанаты-самоучки начали выкладывать в Интернет гораздо раньше, чем Стив Джобс презентовал свой первый iPhone. Первобытные DLC, кстати, распространялись совершенно бесплатно и практически бескорыстно. Многие из наших читателей еще помнят счастливое детство с дармовыми модификациями для Morrowind, машинами для GTA 3 и картами для Counter-Strike или Warcraft 3. И ведь никто не просил 170 рублей за пятое поколение оружия и брони для Majesty.

Создатели Resident Evil 5 стали одними из первых, кого обвинили в сознательном удалении контента из игры с целью его последующей продажи.

СТАВИМ НА ЗАКАЧКУ

ОБРАЗЦОВЫЕ ПРИМЕРЫ DLC

Выбирать лучшие из всего нынешнего многообразия DLC – дело архисложное и абсолютно неблагодарное. Каким образом, спрашивается, сравнивать дополнения за 10 долларов и за 40? Высчитывать количество условных контентоединиц на один доллар стоимости? Вряд ли нужно объяснять, насколько бессмысленна эта затея. Поэтому мы просто решили вспомнить самые заметные DLC в истории современных компьютерных игр.

GRAND THEFT AUTO: EPISODES FROM LIBERTY CITY

$30 550 рублей за российскую локализацию

НОВОВВЕДЕНИЙ ИЗ ЭПИЗОДОВ ВПОЛНЕ БЫ ХВАТИЛО НА GTA 4.5

На PC два долгожданных дополнительных эпизода для GTA 4 вышли не в виде загружаемого контента, а отдельным диском, что, впрочем, не отменяет их сути. Первое дополнение под названием The Lost And Damned рассказывает историю Джонни Клебица – мрачного байкера из Либерти-Сити. Сюжет The Lost And Damned хоть и отходит от основного сценария GTA 4, тем не менее, все-таки имеет несколько точек соприкосновения с оригинальной игрой. Второй эпизод – The Ballad of Gay Tony – сделан по тому же рецепту, разве что сюжетных параллелей с GTA 4 здесь почти нет. Луис Лопез и компания открывают для игрока совсем другой Либерти-Сити – гламурный, отвязный и немножко безумный. Этакий симбиоз ночного Вайс-Сити и Стилуотера из Saints Row 2.

Нововведений, замеченных в эпизодах, вполне бы хватило на GTA 4.5. В игре появились новые кампании, превосходящие по суммарной продолжительности приключения Нико Беллика, несколько мультиплеерных режимов и других забавных занятий вроде прыжков с парашютом, игры в гольф и танцев. Вдобавок серьезно обновились автопарк, арсенал, саундтрек и полки магазинов одежды. Результат закономерен – перед нами без пяти минут идеальные дополнения.

DRAGON AGE: НАЧАЛО – ПРОБУЖДЕНИЕ

$40 600 рублей за российскую локализацию

«Пробуждение» для «Dragon Age: Начало» – одно из самых дорогих, выходивших когда-либо DLC. Причем, нельзя сказать, что заоблачная цена на 100 процентов оправдана. В тех же эпизодах для GTA 4 намного больше контента, заметьте, при меньшей цене. И все-таки «Пробуждение» обязательно к приобретению, особенно, если прошлогодняя Dragon Age пройдена вдоль, поперек и по диагонали.

«Пробуждение» – прямое продолжение сюжета оригинальной игры, растянутое на 20 насыщенных действием часов. Нечисть недобита, локации не изведаны, квесты недовыполнены – классика. К знакомым, давно привычным лесам, пещерам и ветхим руинам добавились куда более запоминающиеся декорации вроде побитого штормом побережья. Приятных мелочей в дополнении – великое множество. Новые харизматичные сопартийцы, десятки новых рун, доспехов, оружия, прочей бижутерии и, главное, существенно расширенный арсенал умений и специализаций – что еще нужно для счастья? Не обошлось без обновок и в ассортименте врагов. Теперь герою мешают вершить добро и сеять справедливость особо редкие виды оборотней, бронированные огры и жутковатые Детишки во главе со свирепой Мамочкой.

Пятиметровые драконы – визитная карточка сериала Dragon Age.

В МИРЕ FALLOUT ПОЯВИЛОСЬ МЕСТЕЧКО, НАПОМИНАЮЩЕЕ ГОРОДКИ ИЗ КУЛЬТОВЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ГОВАРДА ЛАВКРАФТА: ВОКРУГ СПЛОШНЫЕ БОЛОТА, ПО ЗАПУСТЕЛЫМ УЛОЧКАМ РАЗГУЛИВАЮТ МУТАНТЫ-АМФИБИИ, А МЕСТНЫЕ ЖИТЕЛИ СТРАДАЮТ ОСОБО ТЯЖЕЛОЙ ФОРМОЙ ШИЗОФРЕНИИ – РАЗВЕ ЧТО КТУЛХУ НЕ ХВАТАЕТ.

FALLOUT 3: POINT LOOKOUT

$10
300 рублей

Мини-дополнений для Fallout 3 вышло много, но всесторонне качественным из них получилось только одно – Point Lookout. Благодаря стараниям Bethesda, чуть-чуть поодаль от привычного мира Fallout нарисовалось местечко, недвусмысленно напоминающее городки из культовых произведений Говарда Лавкрафта (Howard Lovecraft).

После установки игровых файлов на карте Пустоши появляется обширный участок забытого парка «Точка обзора», попасть в который можно только на пароходе. Локация закрыта и обособлена от основного мира игры – со своей уникальной атмосферой. Местечко, безусловно, колоритное: вокруг сплошные болота, по запустелым улочкам разгуливают мутанты-амфибии, а местные жители страдают особо тяжелой формой шизофрении. В таких условиях крайне уместными оказываются специальный боевой топор и адской силы двустволка, палящая дуплетом. Новые способности для героя, интересные квесты и жуткие монстры – в Point Lookout есть все составные части отличного DLC. Под конец игра предлагает на выбор две концовки, но ни одну из них нельзя назвать позитивной – опять же в стиле Лавкрафта.

Зомби-супермутанты. Да.

LEFT 4 DEAD 2: THE PASSING

$0 бесплатное обновление через Steam

ДЕКОРАЦИИ THE PASSING НАПОМИНАЮТ МИКС ИЗ LEFT 4 DEAD 2.

The Passing – ответ Valve всем тем, кто не умолкая жаловался на жадность компании, выпустившей слишком короткую и слишком похожую на первую часть Left 4 Dead 2. Ответ, без преувеличения, достойный. Во-первых, дополнение бесплатно, что уже приятно. Ну а во-вторых, его никак нельзя назвать заурядным.

В приключениях главных героев появилась новая глава. Декорации кампании The Passing напоминают бешеный микс из всех эпизодов Left 4 Dead 2. Городские улочки, дождевая завеса, туннели – все это уже было, но по отдельности. Приятный сюрприз от Valve – встреча с персонажами из первой части. Причем дело не ограничивается обыкновенной болтовней. Под конец уровня «старички» оказывают мощную огневую поддержку, а один из героев оригинальной Left 4 Dead даже жертвует своей жизнью ради спасения остальных. После этого в игре появляется новый монстр – «Павший выживший» – безобидный самоходный ящик с аптечками и боеприпасами. Естественно, Valve не была бы Valve, если бы не обновила мультиплеер и арсенал. Гарниром к вкусной и питательной кампании идет еженедельно обновляемый онлайн-режим «Мутации» и крупнокалиберный пулемет M60.

BURNOUT PARADISE

На компьютерах Burnout Paradise вышла сразу в виде расширенного издания The Ultimate Box. Однако первоначально на консолях Xbox 360 и PlayStation 3 игра выглядела несколько иначе. Львиную долю нововведений разработчики из Criterion Games добавили путем выпуска регулярных и, что немаловажно, бесплатных DLC.

Первая добавка Cagney привнесла в игру три новых режима – в том числе и один многопользовательский. Главным нововведением второго DLC стали мотоциклы. Быстрые, красивые и, в отличие от Test Drive Unlimited, адекватно управляемые. Вместе с двухколесной техникой в Burnout Paradise появилось порядка 70 дополнительных различных состязаний и более 30 гонок на время. Также городок Парадайз-Сити наконец узнал, что такое плавная смена дня и ночи. Ночные заезды привнесли в игру множество новых ощущений. Улицы в темное время суток очищались от трафика, а без целых фар продолжать гонку становилось затруднительно.

70 НОВЫХ СОСТЯЗАНИЙ И 30 ГОНОК НА ВРЕМЯ

$0 все обновления входят в PC-версию

MASS EFFECT 2

Сериал Mass Effect – карманные «Звездные войны» для BioWare. Игровая вселенная настолько глубока и многогранна, что расширять ее можно чуть ли не до бесконечности. Несмотря на то что разработчики сейчас вовсю трудятся над Mass Effect 3, забрасывать сиквел они не собираются. Для игры вышло два первых крупных загружаемых дополнения и, кстати, далеко не последних. Более того, последующие DLC должны стать связующим мостиком между второй и третьей частями.

Что касается уже доступных дополнений, первым вышло Kasumi – Stolen Memory, добавившее в сюжет нового персонажа – воровку Касуми, в арсенал – винтовку Локустов, а в гардероб – костюм и платье. История одного ограбления уместилась ровно в один час геймплея. Насыщенный, захватывающий, но все же час.

В начале лета для загрузки стало доступно еще одно дополнение – Overlord. Четыре новые миссии рассказывают о схватке командора Шепарда с обезумевшей жертвой эксперимента по слиянию человека с искусственным интеллектом. Нового оружия на этот раз не завезли, зато продолжительность сюжета увеличилась до двух часов.

Кроме того, сразу после релиза Mass Effect 2, как грибы после радиоактивного дождя, для игры начали появляться небольшие бесплатные порции контента. Так, обладатели лицензионной версии в любой момент могут получить эксклюзивную броню для персонажа, улучшенное оружие, взять в команду нового наемника и отправиться изучать неизведанную планету.

$7+$7 210 + 210 рублей

TEAM FORTRESS 2

Вот уже на протяжении нескольких лет Team Fortress 2 с гордостью носит звание, пожалуй, самого мощного сетевого шутера на планете Земля. Ни Left 2 Dead, ни Unreal Tournament 3 не могут похвастаться такой безумной популярностью. Всему виной – нескончаемый поток бесплатных DLC от Valve, который никак не иссякнет до сих пор.

Началось все с глобального обновления для медика в октябре 2008 года. В июле 2010 вышел девятый по счету крупный апдейт. Описывать изменения и нововведения в игре после каждого отдельного DLC здесь нет никакого смысла – для этого по соседству существует превосходный спецматериал. Достаточно сказать, что Team Fortress 2 двухлетней давности похож на Team Fortress 2 образца 2010 года не больше, чем Микки Маус на Годзиллу. Почти все классы персонажей получили новое оружие, добавились дополнительные карты, режимы игры. Постоянно улучшались графика и баланс. Чего уж скромничать, по сути, изменений в Team Fortress 2 легко бы хватило на полноценный сиквел.

ИЗМЕНЕНИЙ В TEAM FORTRESS 2 ЛЕГКО БЫ ХВАТИЛО НА ПОЛНОЦЕННЫЙ СИКВЕЛ.

$0 бесплатное обновление через Steam

Хэви, если кто не догадался, русского происхождения и очень любит свой пулемет Natasha.

TEST DRIVE UNLIMITED: MEGAPACK

$20 600 рублей

До выхода сиквела все еще популярной Test Drive Unlimited остается довольно-таки много времени, так что только дополнение Megapack поможет пережить томительное ожидание. DLC добавляет в игру режим повышенной реалистичности. Конечно, серьезным симулятором аркадная Test Drive не станет, но обязательно пощекочет нервы любителям входить в повороты на скорости 120 км/ч. Кроме того, дополнение включает в себя 45 новых автомобилей и один мотоцикл. Ассортимент, кстати, самый разнообразный: от вполне земных Audi S6 и Cadillac CTS до суперкаров Ferrari 612 и Koenigsegg CCR.

BORDERLANDS

$10+$10+$10
три дополнения по 300 рублей

Нежданный прошлогодний хит Borderlands спустя считанные месяцы после релиза успел обзавестись сразу тремя DLC. Каждое – очень неплохого качества и солидной продолжительности. The Zombie Island of Dr. Ned сразу же демонстрирует основательный подход разработчиков к созданию дополнений. В игре появляется новая обширная локация – бухта Джейкобс, все население которой превратилось в зомби вследствие экспериментов некого доктора Неда. Основными врагами главного героя в The Zombie Island of Dr. Ned становятся, как нетрудно догадаться, зомби и Верскаги – местные аналоги вервольфов.

Следующее дополнение Mad Moxxi's Underdome Riot почти не содержит сюжетных элементов, зато добавляет в Borderlands сразу три арены сумасшедшей Мокси. Здесь игрок может в любой момент бросить вызов как рядовым врагам, так и боссам.

Третья и лучшая порция DLC получила название The Secret Armory of General Knoxx. Здесь разработчики рассказывают о секретной базе генерала Ноккса, доверху набитой оружием. По сравнению с предыдущими дополнениями продолжительность The Secret Armory of General Knoxx выросла вдвое. К тому же в игру было добавлено три новых вида транспорта.

БЫВАЕТ И ТАК

Выход DLC The Pitt для Fallout 3 в версии для Xbox 360 омрачил неприятный сюрприз. Дело в том, что официальное дополнение, которое игроки скачали за 10 долларов, можно было назвать работоспособным с большой натяжкой. В локациях отсутствовали текстуры; ящики, которым положено лежать на земле, летали в воздухе – и это не считая дикого количества мелких багов и зависаний. Проблема оказалась в битом файле, невесть каким образом попавшем в финальную версию дополнения. Неисправную версию The Pitt быстро изъяли из Xbox Live, заменив ее исправленной. Неприятный осадок у многих игроков, впрочем, остался.

ДЕНЬГИ НА ВЕТЕР

КАК НЕ НАДО ДЕЛАТЬ DLC

Бывает, что разработчики излишне увлекаются штамповкой дополнительных квестов, уровней, миссий и предметов, что начинают работать явно не в том направлении. Одни пытаются освоить алхимию и получить деньги из воздуха. Другие – особую уличную магию, превращающую мусор в хрустящие банкноты.

MAJESTY 2

1190 руб.

Компания 1C: Ino-Co, выпустившая год назад неплохую Majesty 2, тоже решила попробовать себя на ниве создания коммерческих дополнений. Получилось, признаться честно, неубедительно. Одновременно с выходом скромненького аддона «Трон Ардании» с восемью одиночными миссиями издатель разместил на сайте каталог скачиваемого цифрового контента. Из игроков решили выжать дополнительные деньги, предлагая скачать новые умения для героев, полезные шмотки, строения и текстуры. Способность «Поворот клинка» для разбойниц отечественная контора оценила в 25 рублей, миссию «Ослиная охота» – в 60, а пакет «Пятое поколение оружия и брони» – в 170. На первый взгляд экономно, но если скупать весь контент без разбору, то сумма получится приличная – 1190 рублей. И это за мелкие примочки для сингла, без которых Majesty 2 вполне может обойтись. Два огромных эпизода для GTA 4 – и те стоят дешевле.

FALLOUT 3: OPERATION ANCHORAGE

$10
300 рублей

Дополнение Operation Anchorage, в отличие от великолепного Point Lookout, – яркий пример того, как ни в коем случае нельзя издеваться над хорошими играми. Вместо логичного развития идей и тематики оригинала, Bethesda сделала безмозглый шутер, за что и поплатилась разгромной критикой своего первого DLC для Fallout 3.

Operation Anchorage содержит приличное количество контента, увы, совсем не нужного одной из лучших RPG 2009 года. Зачем все эти способности, диковинные виды брони и оружия, если сама игра превратилась в примитивный шутер? Вспомнив неторопливый темп Fallout 3, нетрудно представить, что за ужас сотворили экспериментаторы из Bethesda. Неповоротливому персонажу удается успешно воевать разве что с тектоническими образованиями, но никак не с китайцами, оккупировавшими родные горы. Даже смена декораций с серых выжженных пустошей на ледяную пустыню не пошла игре на пользу. Сгоревшие деревья посреди снегов выглядят, извините, не аутентично. Особенно учитывая, что по сюжету дополнения ядерной войны еще не было.

Operation Anchorage хотя бы выглядела стильно.

ВМЕСТЕ С ВЫХОДОМ ДОПОЛНЕНИЯ «MAJESTY 2. ТРОН АРДАНИИ» ИЗДАТЕЛЬ РАЗМЕСТИЛ НА САЙТЕ КАТАЛОГ СКАЧИВАЕМОГО ЦИФРОВОГО КОНТЕНТА. ИЗ ИГРОКОВ РЕШИЛИ ВЫЖАТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕНЬГИ, ПРЕДЛАГАЯ СКАЧАТЬ НОВЫЕ УМЕНИЯ ДЛЯ ГЕРОЕВ, ПОЛЕЗНЫЕ ШМОТКИ, СТРОЕНИЯ И ТЕКСТУРЫ.

THE SETTLERS 7: PATHS TO A KINGDOM

$4 120 рублей

Разработчики The Settlers 7 не постеснялись нарисовать три мультиплеерные карты для игры, в которой многопользовательская часть явно находится при смерти, и продавать их под видом DLC. Можно сейчас долго распинаться на тему чести и жадности, но по существу сказать о так называемом дополнении для The Settlers 7 больше нечего. Три ничем не примечательные карты.

КАЖДЫЙ ПОКУПАТЕЛЬ BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 ОБНАРУЖИТ ВНУТРИ КОРОБКИ СПЕЦИАЛЬНЫЙ VIP-КОД, ОТКРЫВАЮЩИЙ ЧЕТЫРЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КАРТЫ ДЛЯ МУЛЬТИПЛЕЕРА.

DLC ДЛЯ ДАННОГО МАТЕРИАЛА НАХОДИТСЯ В РАЗРАБОТКЕ

ИЗ РУК В РУКИ

В странах победившего капитализма особой популярностью пользуются конторы по прокату и обмену компьютерных игр и дисков с фильмами. Такой бизнес, как правило, не противоречит лицензионным соглашениям, но и не приносит издателям никакой выгоды. Одна-единственная легальная копия игры может гулять по рукам десятков, а то и сотен человек. Глядя на ускользающие сквозь пальцы деньги, компания Electronic Arts придумала изящный способ поощрять покупателей новых нераспечатанных боксов (а также карать пиратов, которые скачивают игры с торрентов). Например, каждый покупатель Battlefield: Bad Company 2 обязательно обнаружит внутри коробки специальный VIP-код, бесплатно открывающий четыре дополнительные карты для мультиплеера. С помощью этого же VIP-кода пользователь будет получать бесплатный загружаемый контент целый год – а вот владельцам копии б/у этот же контент обойдется в $ 15. Похожая система работает и в Mass Effect 2, где доступ к сети «Цербер» (местный развал платных и бесплатных DLC) оплачивается особо экономными игроками отдельно.

Release by NALSORkosmos

Автор:
Иван Сапров

СОЦИАЛИЗАЦИЯ

РОССИЙСКАЯ ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ ПРЕВРАЩАЕТСЯ В СЧАСТЛИВУЮ ФЕРМУ

Пока в западной игровой индустрии обсуждаются технологии 3D и принципиально новые контроллеры типа Kinect, которые позволяют управлять персонажами в играх собственными движениями или голосовыми командами, в России ломают голову над новыми способами продвижения на рынок двадцати пяти разных версий «Счастливого фермера» и пятидесяти вариаций приложения «Мафия».

Большинство из вас, должно быть, в курсе, но, на всякий случай, рассказываем еще раз: судя по настроениям на узкоспециализированных форумах и сайтах для разработчиков игр, делать большие, серьезные, выпускающиеся на DVD игры в нашей стране становится немодно. Издатели (да и разработчики тоже) пришли к выводу, что, в основном, отечественный потребитель играет в западные поделки, конкурировать с которыми им очень сложно, а российские проекты покупаются только по праздникам или как подарок совсем уж юному племяннику. В итоге наша игровая индустрия решила двигаться в сторону простеньких онлайновых игр. Причем даже не клиентских, нет, а социальных, которые являются приложениями к социальным же сетям: «В контакте», «Одноклассники» и «МойМир@Mail.ru».

Конечно, главная причина в деньгах: для создания хорошей, большой компьютерной игры нужно потратить несколько миллионов долларов (разработка хитовых проектов стоит и вовсе от 10 миллионов) – редкие российские компании готовы отдавать такие деньги, сегодня их просто нет, да и разрабатываться такой серьезный проект будет несколько лет. Намного проще заниматься социальными играми: их разработка обходится примерно в 40-50 тысяч долларов, а смастерить новенькую игру можно за пару месяцев.

К АМЕРИКАНСКОЙ МЕЧТЕ

Рынок социальных игр – новый для России, он находится на стадии развития. Поэтому, даже несмотря на то, что лидеры отрасли уже определились, ворваться в нее может практически каждый. Не видит ограничений для новых разработчиков и Алиса Чумаченко, скандально известная глава компании Game Insight. По ее мнению,

В игре «Ресторатор», когда возникает необходимость восстановить работоспособность персонала, игра напоминает о возможности использовать в игре реальные деньги.

Механика почти каждой социальной игры строится по принципу лестницы: начинаем на низшей ступени, затем медленно двигаемся на самый верх. В «Ресторатор», например, сначала придется возиться в помоечном кафе, похожем на привокзальные.

В «Аквариуме» бедные рыбки вырастают и продаются. Вопрос, кому нужны старые рыбы, которые даже на морепродукты вряд ли пойдут, остается открытым.

Найдите пять отличий от скриншота слева: увы, такие социальные игры, как «Аквариум» не блещут ни контентом, ни его разнообразием.

создать доходную социальную игру под силу даже молодой, но талантливой команде программистов. «Конечно, несколько юных дарований не смогут сделать игру, которая будет приносить прибыль в миллионы долларов, для этого у них не хватит финансовых возможностей и опыта (помочь сможет крупный издатель), – рассказывает Алиса, – но заработать пятьдесят-восемьдесят тысяч, мне кажется, можно всегда. Потом они вложатся в новый проект».

Однако разработка игры – только половина дела. Не меньше сил тратится и на ее продвижение в социальной сети, и если говорить о крупных порталах, то на маркетинг придется потратить в несколько раз больше, чем на создание самого проекта. По словам гендиректора российской Media Contact LLC Сергея Елисеева, запуск игры на каком-нибудь Facebook обойдется в 500 тысяч долларов (реклама, траффик). Причем это обязательные расходы, в противном случае проект просто не заметят, и он прогорит. В этих условиях молодым разработчикам следует уповать только на финансовую и юридическую поддержку какого-нибудь издательства или инвестора. Однако таких вкладчиков нужно еще поискать, да и финансироваться будут только самые гениальные ребята. Конечно, найти деньги со стороны – это самый легкий способ попасть на крупный рынок и получить возможность заработать хорошие деньги. Но далеко не единственный: можно попытаться обойтись и собственными силами. Как говорит руководитель компании Drimmi Никита Шерман, шанс есть всегда. Он со своими коллегами планирует выйти на Facebook самостоятельно, без помощи западного издательства:

«Да, мы знаем, что понадобится много денег, однако у нас оптимистические прогнозы, ведь компании, которые выпускают большую часть всех игр для Facebook, в основном не предлагают ничего нового, а просто штампуют одну удачную идею за другой и локализуют интересные азиатские проекты. Мы же будем разрабатывать уникальные вещи».

Раскрутить игру в российских социальных сетях тоже непросто, хотя шансы на успех в разы выше, чем на сформировавшихся западных рынках. Трудность определяется старостью платформы: в древних социальных сетях огромное число игр, а, следовательно – и высокая конкуренция. Прорваться сквозь дебри молодым командам помогают специализированные издатели, например, компания Алисы Чумаченко Game Insight: «Мы финансируем игру, берем на себя маркетинг, обеспечиваем инфраструктурой, а при необходимости помогаем продать проект западным издателям, – рассказывает Алиса, – однако самое главное, что мы делаем, – это вдохновляем. Разработчики, которые приходят к нам, впоследствии благодарят не просто за финансовую или юридическую поддержку. Нет, в первую очередь, они благодарят нас за то, что мы помогаем им поверить в собственный проект».

При этом деньги и юридические вопросы – не самое главное в разработке и продвижении социальной игры. Даже талантливые и богатые разработчики могут поскользнуться на ровном месте банально из-за нехватки опыта. Как говорит Алиса, важна техническая часть каждого нового проекта, ведь пользователей может быть много с самого начала, и игра должна быть устойчива к высоким нагрузкам. Некоторые авторы во внимание это не берут. Также, по ее мнению, не менее важен и выбор платформы:

«Каждая социальная сеть по-своему уникальна. С точки зрения технической реализации API, с точки зрения логики и с точки зрения аудитории. Поэтому у нас одна уникальная игра, которая разработана, впоследствии дорабатывается для запуска на разных сетях. Мы очень много внимания уделяем аудитории, и часто так бывает, что одинаковые на старте игры в разных сетях начинают по-разному развиваться и иногда даже требуют разного контента для обновлений. То есть, де-

лая один проект, мы автоматически получаем несколько разных сущностей. По-разному работает виральность в социальных сетях, по-разному себя ведут пользователи».

При этом эксперты не рекомендуют делать игры для нескольких сетей одновременно. Если игра пользуется популярностью на одной платформе, на другой может быть обратный эффект. Во многих издательских компаниях организованы специальные отделы, которые отвечают за адаптацию игры под ту или иную социальную сеть. Исследуется не только аудитория, но и ее реакция на продукт, в результате которой вносятся какие-то коррективы в работу приложения.

«Каждая социальная сеть – это микрокосмос, и перед тем как туда сунуться, нужно понять, что это за микрокосмос, как он работает, по каким законам, – утверждает Сергей Елисеев, – если игра пользуется популярностью в одной социальной сети, в другой она может вызвать совершенно противоположный эффект».

В этом, кстати, и заключается главное отличие социальной игры от каузальной или браузерной. Социальные игры – это не просто игры, не «stand alone» проект, а игровые продолжения самой сети. Поэтому 30% ресурсов при разработке тратится на создание системы взаимодействия пользователей сети друг с другом в игре.

НЕСОЦИАЛЬНАЯ СОЦИАЛЬНОСТЬ

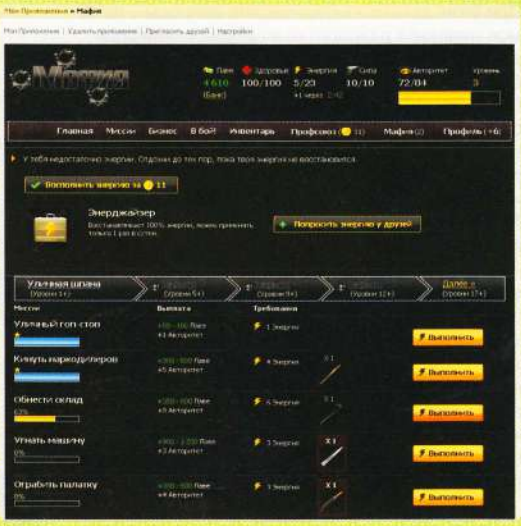
Глава компании Nival Interactive Сергей Орловский – главный критик российских разработчиков социальных игр. Нынешние игры он сравнивает с пинг-понгом сорокалетней давности и призывает заниматься инновационными проектами, который пока нет:

«Что такое социальная игра сегодня? Это однопользовательская браузерная игра, которая распространяется через социальную сеть. Все. Ну, изучают же такие вещи, как теория социальных групп, социальная динамика, типы, размеры групп, социальные роли, социальные конфликты. В учебниках, например, все это есть. И все это должно применяться на практике, при создании игр, если мы и вправду хотим сделать их социальными. Сейчас, к сожалению, ничем подобным даже и не пахнет. Ну, ладно, социальным статусом немного пахнет».

С этим сложно не согласиться: мы изучили несколько типов социальных игр и пришли к выводу – социальными группами там и вправду не пахнет. Хотя взаимодействие пользователей друг с другом все-таки имеется. В «Ресторатораре», например, можно посещать кафе своих друзей. На работу можно тоже нанимать друзей – например, моим первым официантом оказался Владимир Карпов, ведущий рубрики «Российские локализации». Тем не менее, это не тот уровень, о котором говорит Орловский.

По прогнозам Сергея Орловского, в скором времени на рынок социальных игр придут новые игроки типа Zynga с их мощными западными игровыми механиками (подробнее о компании читайте во врезке) и маленькие азиатские компании, которые за смешные деньги начнут клонировать уже существующие игровые концепции – и им вполне под силу вытеснить российских разработчиков. Чтобы этого не произошло, нужно перестать копировать свои же игры и заняться новыми более сложными проектами. Орловский призывает к инновационному производству и советует не бояться собственных ошибок:

«Сделать хорошую новую игру с первого раза почти невозможно, иногда может понадобиться и пять, и семь, и десять попыток. Главное помнить, что каждый имеет право на ошибку, я сам часто



В «Мафии» почти что воспроизводятся девяностые: промышляя уличным бандитизмом, можно заработать целое состояние и стать авторитетом одной из социальных сетей.

Рандомный противник на бумаге казался в разы слабее автора этих строк. Но на деле многолетний игровой опыт мне не пригодился, и я был побит среднестатистическим менеджером среднего звена.

Release by NALSURkosmos

ЗИН-ГА!

Самый известный разработчик социальных игр – американская компания Zynga, основанная в 2007 году в Сан-Франциско. По данным издательства, в ее игры каждый день играет более 1 миллиона 300 тысяч игроков, а общая аудитория составляет около 230 миллионов пользователей. Большую часть доходов приносит продажа виртуальных товаров внутри игры. Несмотря на высокую доходность, компанию часто обвиняют в плагиате. Например, ее игра Petville копирует игру Playfish, Cafe World напоминает вышедшую на полгода раньше Restourant City, а Zynga Poker подозрительно похожа на Poker Rivals. Знаменитая Farmville от Zynga тоже появилась несколько позднее китайского «Счастливого фермера». Тем не менее, в Zynga активно вкладывают деньги, за прошлый год компании удалось собрать более 500 миллионов долларов инвестиций, в числе которых 180 миллионов российской компании Digital Sky Technologies (DST, владелец Mail.ru и контрольного пакета «Одноклассников»). Последним вкладчиком является компания Google, которая, по слухам, с помощью Zynga готовится к запуску собственной игровой сети. Впрочем, некоторые утверждают о запуске новой международной социальной сети Google Me, конкурента Facebook.

zynga

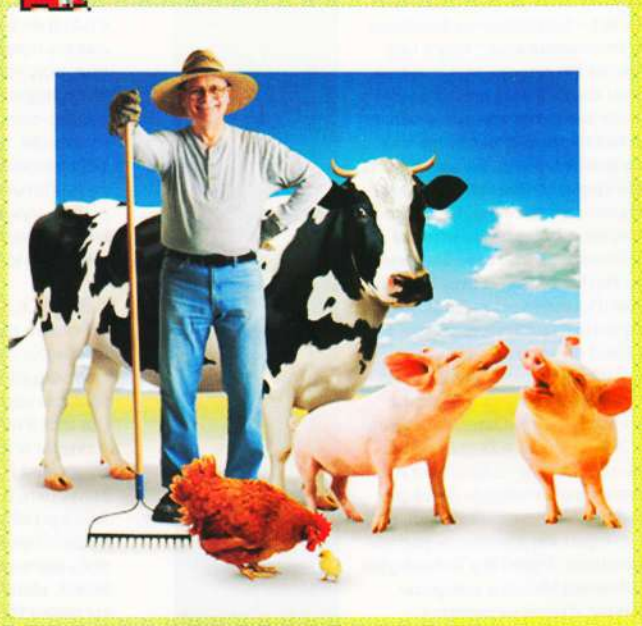
ошибаюсь. Нужно запастись деньгами, наглостью и ни в коем случае не бояться. Конечно, создавать новые тренды – это высший пилотаж, такое под силу только исключительным компаниям, но вот следовать самым свежим тенденциям, которые только-только появляются и до конца себя еще не проявили, это реальный способ выйти из кризиса». Еще важный момент: по мнению Сергея, нельзя разрабатывать игры с ориентиром на российский рынок, нужно делать глобальные игры, выходить в мир – только таким образом можно получить максимальную отдачу от своей работы.

АЗБУКА СОЦИАЛЬНЫХ ИГР

В России рынок социальных игр возник с выходом игры «Счастливый фермер». Первые версии «фермера» появились несколько лет назад в китайских социальных сетях, там они пользовались (да и сейчас пользуются) бешеной популярностью у людей всех возрастов. В 2008 году российская компания I-Jet решила, что нечто похожее стоит запустить и на отечественном рынке, в итоге китайскую версию игры перевели на русский язык и адаптировали под новую аудиторию. Что случилось дальше, вы наверняка знаете: колоссальный успех, миллионы игроков, разговоры в курилке «а ты купил трактор?» и демотиваторы с бедной голой девушкой, которая безуспешно пытается привлечь внимание своего бойфренда, играющего в «ферму». Сама игра – это простенький симулятор фермера. В распоряжении игрока целое сельское хозяйство: грядки, на которых нужно выращивать овощи, соответствующий инвентарь. Впоследствии урожай, естественно, продается, а прибыль, полученная в виде золотых монет, тратится на развитие колхоза.

И тут у любопытных читателей наверняка возник вопрос: если игра – бесплатная, как на ней мож-

Сергей Орловский выглядит счастливым, потому что знает, что нужно делать, чтобы добиться успеха на поприще социальных игр.



«Счастливый фермер» возвращает игроков к советскому прошлому, когда каждый второй сажал картошку на дачных грядках.

СОЦИАЛЬНЫЕ ГЕЙМЕРЫ

На сегодняшний день в России активно развиваются и специальные социальные сети для геймеров. Например, одной из таковых является Zzima.com, которая сейчас пиарится где только это возможно. В частности, на прошедшей КРИ специальные модели гуляли по выставке в белоснежных футболках с надписями «ищи меня на Zzima.com». Мы искали и не нашли. Зато там полно юных геймеров и других интересных личностей. Работает эта сеть по той же схеме, что и взрослые аналоги – есть определенное количество бесплатного контента, его много, но за все самое интересное приходится платить. Валюта на сайте используется виртуальная, но покупается за вполне реальные рубли. Еще одна сеть для игроков, Gamer.ru, представляет собой сборище игровых блогов. Ты участвуешь в жизни сайта, обсуждаешь игры, за это тебя награждают призовыми очками, которые вообще никому не нужны, и красивыми статусами. Еще на сайте развивается некое подобие игровой журналистики, «журналисты» берут интервью у журналистов (прямо как в «Советском спорте» происходит с Василием Уткиным) и время от времени случается прочий ад.

но заработать? Легко: игровую валюту почти каждого социального приложения можно купить за настоящие монеты. Если мы говорим о «ВКонтакте», там за реальные рубли покупаются «голоса», которые потом обмениваются на валюту определенной игры. В «Одноклассниках» же все серьезнее: там сразу поступают деньги на счет в социальной сети. Быстрее всего пополнить свой баланс в социальной сети (а заодно – и в социальной игре) можно с помощью SMS-сообщения. И теперь самое интересное: с помощью реальных денег можно не только упростить себе игровую жизнь, но и приобрести какие-нибудь эксклюзивные вещи, которые не покупаются за заработанную валюту.

Каждый день появляется огромное количество социальных игр, правда большинство из них не предлагает ничего нового, а копирует известные механики. Основных концепций всего несколько, они проверены временем и стабильно пользуются популярностью. Начинающий разработчик обычно боится выпускать что-то новое, пробуя себя в клонировании всем известной игры. Названия игр могут быть совершенно разными (мы насчитали тридцать четыре варианта названия «Счастливого фермера»), но суть примерно одинакова. Игры следующих типов являются самыми известными: ферма, мафия, аквариум, ресторатор, покер.

«Мафия» является текстовой копией Grand Theft Auto и Godfather. Цель игры – организовать соб-

ственную криминальную группировку и стать самым крутым бандитом во всей социальной сети. Как это сделать? Легко: просить друзей установить приложение (они автоматически попадают в вашу Семью, а вы – в их) и выполнять простенькие задания. Всего в игре несколько типов миссий, каждая из них требует определенное количество энергии (а иногда – и специальную амуницию, которую нужно покупать в магазине), при этом чем сложнее задание, тем больше сил израсходуется на его выполнение. Энергия полностью восстанавливается раз в сутки. Естественно, за выполнение миссий начисляются виртуальные монеты, которые расходуются на покупку крутого оружия, машин, бронежилетов и прочих радостей бандитской жизни. На какую-либо (даже скромную) графику не надейтесь, все происходит в текстовом режиме. Зато в игре есть сильный социальный подтекст: большой Семьей можно покупать крутые машины и пушки, которые недоступны при одиночной игре, и нападать на другие семьи. Ко всему этому прилагается разная мелочь: «родственникам» можно отправлять подарки, у них можно просить энергию. На сегодня существует более десятка различных вариаций этой игры: она постоянно усложняется, добавляются новые возможности. При этом аудитория у нее не самая большая.

Куда большей популярностью пользуется «Ресторатор», простенький симулятор владельца ресторана. Его смысл в следующем: открываем небольшой ресторан, нанимаем персонал (из друзей, которые тоже

Если игре «Аквариум» уделять много времени, то есть возможность добиться примерно такого результата.

ВОЙНА КЛОНОВ

Одна из главных проблем в индустрии социальных игр – воровство идей, копирование, самоповторение. Например, существует более тридцати разных версий игры «Счастливый фермер», которые под разными названиями («Счастливый фермер», «Настоящая ферма», «Новый фермер») находятся по соседству в одной и той же социальной сети. При этом игрок выбирает одну из предложенных совершенно случайным образом: какая на глаза попадется. Поэтому, чтобы «ферма» (да и вообще любая социальная игра) стала успешной, нужно вложиться в маркетинг, купить рекламы и места в топах. И совсем необязательно, что успешной станет именно оригинальная игра, которая породила тенденцию и последователей. Вполне возможно, что новую механику заметит какая-нибудь богатая компания, переиначит ее на собственный лад, купит рекламы и заработает миллионы. А о юных гениях, которые и создали жанр, никто даже не вспомнит. Некоторые издатели поступают еще проще: они обращаются за помощью к китайским разработчикам, которые сами ищут и копируют интересные идеи за смешные деньги. Конечно, сначала их игры запускаются в китайских сетях, но затем локализуются и адаптируются на западные рынки.

установили это приложение) и начинаем работать. У работников есть параметр усталости, за которым нужно следить – нормально трудиться они могут только до определенного момента. По ходу игры начисляются очки и деньги, которые нужно тратить на развитие собственного заведения или на внешность персонажа. Ну а дальше – строим новые помещения, добавляем персонал. В общем, создаем свою ресторанную империю. Больше всего игра похожа на The Sims с экономикой: ходим в гости к друзьям, покупаем шмотки и, между делом, занимаемся серьезным бизнесом. Игра пользуется бешеной популярностью, с которой сравнится разве только «Счастливый фермер». Ее аудитория постоянно растет, а разработчики добавляют новый контент типа интерьеров и одежды.

А вот «Аквариум» пользуется огромным спросом по более понятной причине: красивых рыбок любят все (если не все, то большинство), а настоящий хороший аквариум стоит больших денег. Да и чистить его, аквариум, вместе с домиками для рыбок и искусственными растениями – занятие в высшей степени ужасное, куда проще установить соответствующее приложение на свою страницу в социальной сети. Игра использует принцип «тамагочи»: выращиваем рыбок (их нужно кормить), продаем. На полученные деньги покупаем новые икринки или декорации. Это, наверное, одна из самых простых и дружелюбных социальных сетей: все, что требуется от игрока, – это вовремя насыпать корма в аквариум. В остальное время можно просто любоваться нарисованными рыбками.

GAME INSIDE

По прогнозам экспертов, рынок будет только развиваться. Большие деньги в развитие этого направления вкладывают крупные западные компании и даже отечественные холдинги. Считается, что в скором времени запустится еще несколько социальных сетей, а социальные игры появятся, например, в LiveJournal. Дальнейший рост рынка социальных игр и оптимистичное будущее для российских разработчиков и издательств, которые успели закрепиться на рынке, набраться опыта, предсказывает и Алиса Чумаченко. Но путь к богатству, по ее мнению, легким не будет:

«В России, я думаю, рынок вырастет до 100 миллионов к концу этого года. Возможно, немного больше. Думаю, что [отечественный сектор] Facebook в 2011 году покажет хороший рост, и мы получим еще одну платформу в России. Часть разработчиков, которые так активно ринулись сейчас в этот сектор, «полягут на поле боя». Останутся сильнейшие. Становится все сложнее и сложнее не просто сделать качественный конкурентоспособный продукт, но и вывести его на рынок. Будет еще сложнее. По моему мнению, это нормально – идет стабилизация рынка. Будет все меньше случайных выстрелов и успехов».

При этом ее собственная компания, Game Insight, намеревается не просто закрепиться в новой отрасли в России, но и выйти на международный рынок:

«Планы Game Insight – продолжать выпускать качественные игры и держать планку качества продукта выше среднего по рынку. Также в планах осторожный выход на другие рынки и социальные сети. Интересует нас в первую очередь Европа и Азия. Мы продолжим активно помогать своим студиям, и если у кого-то из них бу-

Фермерам приходится следить не только за урожаем, но и за всем домашним хозяйством.

Еще одна механика, «Зоопарк», работает по принципу «Ресторатора» и «Фермы»: по ходу игры зарабатываются деньги, которые потом расходуются на улучшение зоопарка.

дет желание расширяться, то будем готовы инвестировать в них дополнительно, для их роста».

Уже в ходе подготовки этого материала выяснилось интересное: компания Mail.ru (владелец социальной сети «МойМир@Mail.ru») и сайт «Одноклассники» отказались от игр Game Insight. По заявлению Mail.ru, программный код одного из проектов компании Алисы Чумаченко почти полностью копирует игру другой студии, Astrum Online, которая не так давно стала частью Mail.ru и в которой госпожа Чумаченко занимала руководящую должность. Представители Game Insight факт кражи кода признавать отказываются и намерены перенести обсуждение в зал суда. Но факт остается фактом: теперь Game Insight отрезана от двух главных социальный сетей в России. В свете этих событий желание выйти на международный рынок кажется совсем очевидным – западные партнеры точно не будут сравнивать программные коды игр компании Game Insight с другими русскими аналогами. Значит, и в плагиате никто не обвинит.

***

Можно предположить, что пока рынок социальных игр развивается, отток разработчиков в новую отрасль продолжится усиленными темпами, но как только ситуация стабилизируется, ненужные кадры уйдут и из нового направления и будут искать себя на другом поприще. И нельзя сказать, что это плохо: если у людей не получается создавать хорошие полноценные игры, пусть делают «Счастливых фермеров», а если у них и с фермерами не срастется, им, видимо, стоит радикально задуматься о смене жизненного пути. ■

Facebook – самая молодая социальная сеть в России, которая стремительно набирает популярность. По всему миру он насчитывает более 500 миллионов пользователей.

Вот с такой колымаги придется начинать карьеру гонщика в игре «Уличные гонки» на сайте «В Контакте».

Как и во многих «социалках», игровой процесс в «Уличных гонках» происходит в текстовом режиме. Нажали кнопку – и перенеслись к результатам заезда.

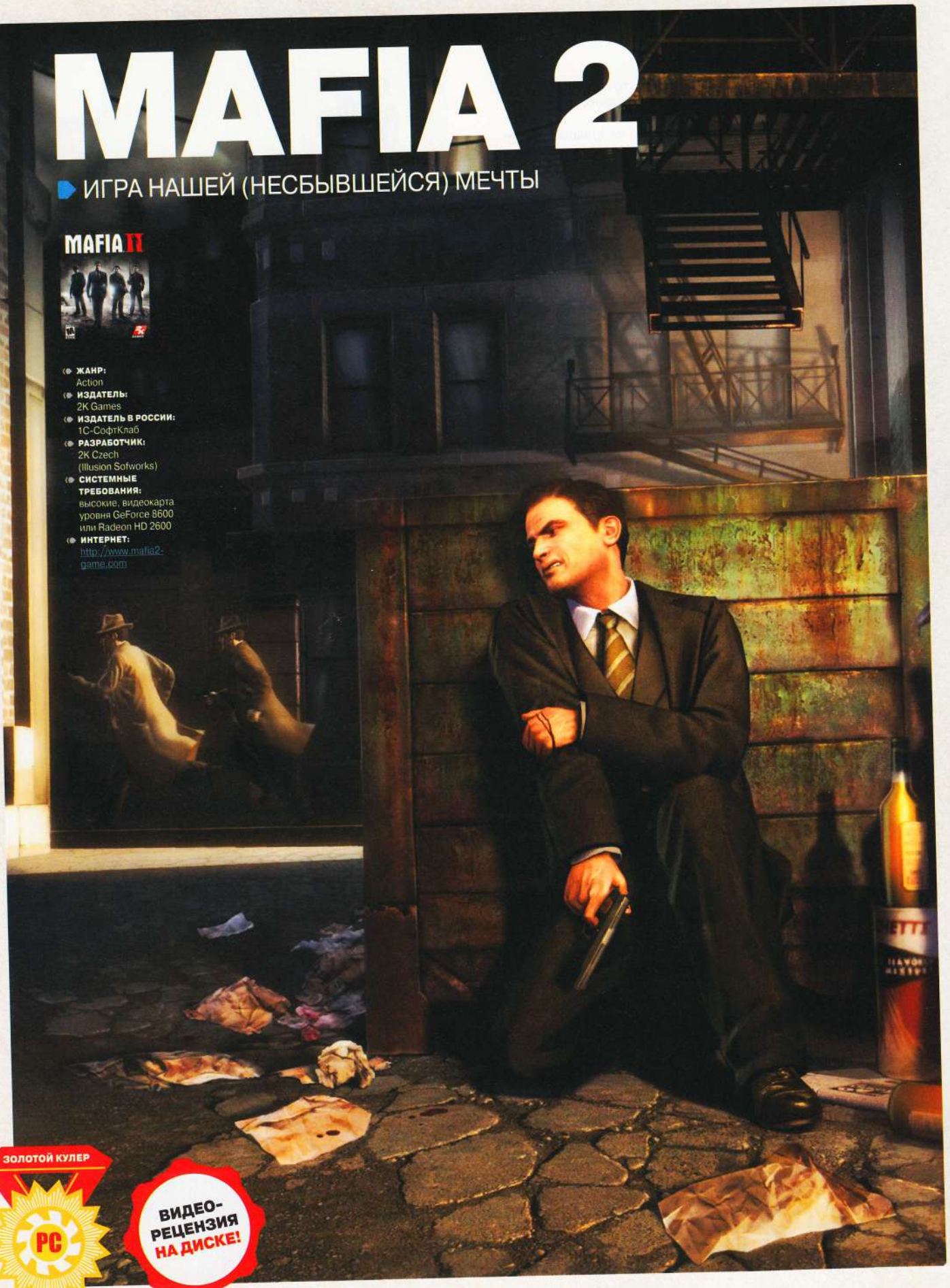
ПОХОЖЕ НА: Мафия, The Godfather
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Кирилл Перевозчиков

MAFIA 2

ИГРА НАШЕЙ (НЕСБЫВШЕЙСЯ) МЕЧТЫ

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: 2K Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: 2K Czech (Illusion Sofworks)
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: высокие, видеокарта уровня GeForce 8600 или Radeon HD 2600
ИНТЕРНЕТ: http://www.mafia2-game.com



ЗОЛОТОЙ КУЛЕР PC

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

В округ нас – невыносимо прекрасный Нью-Йорк по состоянию на 1945 год прошлого века. Пульс учащается: за экраном медленно падает снег, в колонках умиротворяюще играет Let it Snow, а Вито Скалетта, в пилотке и с чемоданом, возвращается домой с войны. Вот он останавливается поговорить с продавцом газет. Вот заходит в кафе – и от уровня мелких деталей перехватывает дыхание. Встреча с подругой детства (замужем, двое детей), чашка обжигающего кофе, пять центов в музыкальный автомат... В этот момент нет никаких сомнений: Mafia 2 – игра вашей мечты. Останется ли она ею через десять часов, когда по экрану поползут титры, – большой вопрос.

Бой с местным хулиганом за девушку (легкого поведения). Тестируем боевую систему.

Восемь лет – фанаты ожидали игру колоссальный срок. За это время графика может сотню раз устареть, жанровые тенденции – поменяться, а мир за окном студии 2K Czech имеет шанс узнать о существовании GTA 4 и еще нескольких прекрасных игр с открытым миром, названия которых редко можно увидеть на страницах этого журнала. 2K Czech (Illusion Softworks) старались изо всех сил – на выставках и демонстрациях мы всегда с опасением подходили к демоюнитам с «Мафией», но никогда не уходили разочарованными: вот появилась система укрытий, вот в очередной раз улучшилась графика, а вот и неожиданная поддержка Nvidia PhysX и стереорежима 3D Vision. При всем этом Mafia 2 была та: выполненная по современным стандартам, но ничуть не менее прекрасная, чем культовая игра 2002 года. Ее было просто невозможно не любить.

ГОРОД-СКАЗКА

Вито Скалетта – новый протагонист, итальянский эмигрант с трудным детством, не мог не вызывать симпатию. Вито возвращается с войны в город Эмпайр-Бэй для отпуска после ранения: друг детства Джо Барбаро быстро организовывает необходимые бумаги для того, чтобы Вито остался насовсем. Ведь дома уже ждут сердобольные мама и сестра – перед смертью Скалетта-старший занял у ростовщиков серьезные деньги, и семья погрязла в долгах. Дальнейшие события развиваются предсказуемо: Джо уже давно работает с мафией (купил и обставил роскошную квартиру, свободное время проводит в обществе женщин легкого поведения). Именно он и знакомит Вито с представителями криминального мира. Тот не возражает.

Завязка Mafia 2 проста, но работает эффективно: добыть деньги для уплаты долгов в рамках придуманного 2K Czech мира можно только незаконным образом – никакие угрызения совести Скалетту (поначалу) не мучают, долг быстро оказывается погашен, а мы узнаем азы игровой механики. Перед этим, правда, придется потерпеть обучающую миссию в Италии – такой Call of Duty от третьего лица, которого лучше бы вообще не было. Покончив с прологом, игра отправляет нас в морозный Эмпайр-Бэй – слегка замаскированный аналог Нью-Йорка сороковых годов.

Главное в нашем деле – не запачкать смокинг.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★ 8.0

Безупречная стилистика, выдающаяся графика, качественная постановка и сценарий. Все, за что мы любили оригинальную «Мафию», – на месте.

Весь открытый мир – фальшивка, а если начать раскладывать игру на отдельные компоненты, станет совсем грустно.

MAFIA 2 СЛИШКОМ ПОХОЖА НА ОРИГИНАЛ 2002 ГОДА, ЧТОБЫ КОМФОРТНО ЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ В 2010 ГОДУ, – И ВСЕ ЖЕ, ЭТО ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ КРИМИНАЛЬНЫХ ИГР ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ.

8.5

очень хорошо

КОРОТКО О ГЛАВНОМ

Первые миссии (и особенно ролики между ними) дают понять две вещи. Во-первых, перед нами по-прежнему самая убедительная игра про криминальную Америку середины прошлого века. В пользу этого говорит отличная постановка и озвучка, прекрасные модели персонажей с живой мимикой и внятно написанная история (к которой, впрочем, есть серьезные вопросы – мы к этому обязательно вернемся). Во-вторых, зимний город Эмпайр-Бэй – невероятно красивое место, которое по ходу игры станет еще прекраснее, когда по сюжету наступит лето, и вместе с ним – новая эпоха. 2K Czech используют какие-то невероятные светофильтры: карамельные оттенки, безупречные, сверкающие ма-

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

Mafia 2 была создана для игры с геймпадом – как при стрельбе, так и при вождении машин. Игра полностью поддерживает контроллер от Xbox 360, а также многие другие современные модели. Правда, только в случае использования фирменного аксессуара от Microsoft вы получите еще и цветовое обозначение кнопок, что является серьезным плюсом для быстрого освоения управления.

ПОИГРАЙ СО МНОЙ

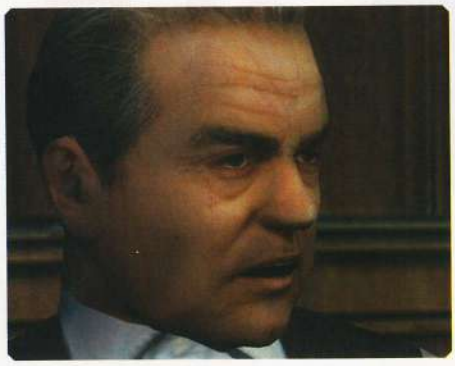
В качестве собираемых предметов в игре выступили журналы Playboy – по мере прохождения в меню Extras будут появляться пикантные картинки из настоящих выпусков журнала того времени. Кроме этого, игра станет постепенно разблокировать разнообразный арт и постеры.

шины (зимой на них наносит слой снега, а летом они крайне убедительно пачкаются) и общий беспрецедентный визуальный лоск – все это ставит Mafia 2 и фирменный Illusion Engine во флагманское положение среди игр с открытым миром.

Внутри помещений ситуация обстоит еще лучше: без каких-либо серьезных загрузок игра демонстрирует самые детализированные интерьеры, какие только возможны в этом поколении. При этом у чехов в силе фирменное внимание к деталям – каждым пикселем мастерской, военного магазина или какого-нибудь роскошного ресторана в центре можно любоваться часами.

ДЕСЯТЬ ОТЛИЧИЙ

Мы сравнили первую и вторую «Мафию», чтобы понять, изменилось ли в игре хоть что-нибудь с 2002 года.



ЧТОБЫ СЧАСТЬЕ НЕ КОНЧАЛОСЬ

Поначалу радуешься всему этому как ребенок: из колонок играет джаз и классика! Целых три радиостанции! Можно купить длинный плащ и шляпу! И все это – только фон для сюжетных миссий. Формально в игре пятнадцать глав-эпизодов, но на самом деле одна глава может включать в себя совершенно разные по типу задания, половина из которых непременно означает перемещение из точки «А» в точку «Б». Прежде чем вы станете хоть сколько-нибудь значимой фигурой криминального мира, придется понаслаждаться черновой работой: угоном автомобилей, оптовой продажей краденых талонов на бензин и прочими не слишком достойными джентльмена занятиями. Здесь же выяснятся первые неприятные детали: почему во всех заправках работают одинаковые мужчины в синих фуражках? Почему они говорят абсолютно одно и то же? Когда, наконец, начнутся интересные сюжетные повороты и серьезные задания? Но прежде чем вы успеете задать эти и другие неприятные вопросы, игра предусмотрительно выдернет коврик у вас из-под ног: Вито арестуют и посадят в тюрьму.

ВЫХОД ЕСТЬ

Тюремная глава – одна из самых необычных не только в «Мафии 2», но и в экшнах вообще: но долго драить туалеты здесь не придется, поскольку по счастливому стечению обстоятельств в этой же самой тюрьме заканчивает свой срок криминальный авторитет по фамилии Галанте – он быстро устраивает вам приятную жизнь, состоящую в основном из участия в кулачных боях. Боевая система в Mafia 2 крайне проста (и, в принципе, напоминает о GTA 4): одна кнопка отвечает за быстрый удар, другая за сильный, третья – за блок. Возможны контратаки и простые комбинации с добиваниями – в последнем случае Вито смачно дает какому-нибудь негру ногой по морде, все это демонстрируется в замедленном времени. Проблема в том, что абсолютно любую драку в игре можно выиграть простой тактикой – все время держать блок, а при парировании проводить единичные контратаки (игра подскажет это пиктограммой для самых маленьких геймеров). После того как серия боев закончится, а Галанте выйдет на свободу, пообещав Скалетте скостить срок, разработчики наконец-то выпустят нас на волю.

В Эмпайр-Бэй за прошедшие годы очень многое изменилось: по радио играет рок-н-ролл, солнце заливает улицы, а новые машины выглядят особенно роскошно – очень хочется угнать самую красивую и умчаться в закат. Джо за это время стал работать на другую мафиозную семью, и мы знакомимся с их представителем – кажется, вот она, настоящая Mafia 2! Кажется, что сейчас начнутся потрясные миссии, а сюжет станет в три раза интереснее – но даже если не станет и не начнутся, то все равно хорошо. Ведь фетровые шляпы! Ведь автомат Томпсона!

PC-ВЕРСИЯ

Физический движок от Nvidia, эксклюзивный для PC-версии, обеспечивает красивые взрывы, отлетающие осколки штукатурки и другие выдающиеся эффекты частиц – удовольствие начинается от видеокарты GTX 260, остальным гражданам (в особенности – владельцам карт ATI) продвинутую физику лучше отключить. Также библиотеки PhysX обеспечивают роскошное поведение плащей и других тканей: даже куртка Вито ведет себя в соответствии с законами физики. Понятно, что такие вещи носят исключительно косметический характер (и, к тому же, серьезно снижают производительность в целом хорошо оптимизированного движка), но дополнительных очков PC-версии определенно добавляют. Кроме того, на нашей платформе кардинально отличается в лучшую сторону качество текстур: даже любители приставок признают, что в «Мафию 2» лучше играть на ПК.

ЛУЧШЕЕ, КОНЕЧНО, ВПЕРЕДИ

Проблема в том, что интересные, многоходовые миссии действительно начнутся, а игра и вправду преподнесет несколько если не оригинальных, то, по крайней мере, напряженных сюжетных поворотов. Вот только всего этого может показаться недостаточно: «Мафия 2» длится всего каких-то 10-12 часов и обрывается на полуслове, а кроме этого в игре совсем ничего нет. Что содержат эти пресловутые десять-двенадцать часов? Прежде всего, перестрелки а-ля Gears of War с автоматическим восстановлением здоровья, использованием укрытий и вашим любимым томми-ганом – вообще автоматы и дробовики здесь обладают настолько убойными характеристиками, что можно стрелять наугад, все равно все будет хорошо. Враги судорожно прячутся за укрытиями и почти никогда не идут напролом – приходится ждать, пока какой-нибудь бандит высунется из-за стены и откроет огонь. Поначалу «Мафия 2» проповедует достаточно мирный путь решения проблем – врагов не так много, а миссии сводятся к более «умным» поручениям. Но вскоре игре это надоедает и она спускает с цепи сотни противников, уничтожать которых весело ровно настолько, чтобы это не начало вас раздражать. Впрочем, механика всей игры явно затачивалась под консоли – на клавиатуре и мыши перестрелки слишком легкие, и для аутентичных ощущений, как обычно, лучше подключить джойпад от Xbox 360.

ПОТЕМКИНСКИЕ ДЕРЕВНИ

Главное, что огорчает в Mafia 2, – чрезмерная искусственность мира, такого красивого и многообещающего. Великолепный Эмпайр-Бэй при ближайшем рассмотрении оказывается местом, где совершенно нечем заняться. На карте есть значки людей, к которым (теоретически) можно прийти, чтобы взять какую-нибудь дополнительную миссию – но они просто-напросто не работают. Как только вы приходите к NPC в гости (хоть глубокой ночью – они все равно никогда не спят), он раздраженно мотает головой и просит «вернуться позже». И так каждый раз. Здесь есть место, где можно купить отмычки – но набора отмычек, полученного в начале игры, гарантированно хватит до самого конца. Есть магазины оружия – но купить много патронов не получается, поэтому все равно в миссиях придется пользоваться пушками, подобранными с трупов. Кажется, единственным работающим элементом Эмпайр-Бэй является полиция: она увлеченно гоняется за нашим героем, штрафует его при нарушении ПДД (пользуйтесь встроенным ограничителем скорости – штраф за езду на красный свет, к счастью, отменили), а также с удовольствием принимает взятки. Естественно, всегда можно сопротивляться аресту, но при серьезных нарушениях Вито и его машину могут объявить в розыск, и тогда каждый

Даже если вас поймали с поличным, всегда можно откупиться. Были бы деньги.

Да, здесь есть заправки и на них продают бензин. И да, бензин в машинах действительно заканчивается.

ДУХ ЭПОХИ В MAFIA 2 ПЕРЕДАН ОЧЕНЬ ТАЛАНТЛИВО, СЮЖЕТНЫЕ СЦЕНКИ БЕЗУПРЕЧНО ПОСТАВЛЕНЫ, А СЦЕНАРИЙ СТАБИЛЬНО ДЕРЖИТСЯ НА НУЖНОМ УРОВНЕ.

МНЕНИЕ

Петр Сальников

Вторая «Мафия» вызывает смешанные чувства. С одной стороны, все очень хорошо: игру не испортили, принципиально ничего не поменяли – только добавили современных штук типа стрельбы из-за укрытий – мелочи же. А в остальном какой была «Мафия», такой и осталась. С другой стороны, что-то с этой игрой не то. То есть, вспоминая об оригинале, хочется с выпученными глазами рассказывать о сюжетных поворотах и неожиданных ходах, о том, как загонял полицейские машины под трамваи и цитировать лучшие места диалогов ключевых персонажей («I need a tommy-gun and something for Tommy»). Во второй части это куда-то пропало: «Мафия 2» выглядит как хорошее кино, но смотреть его как будто бы скучно, потому что ничего нового не завезли – сезон не тот.

Ощущение, на самом деле, стыдное: ждал блокбастера, а получил фильм, который вроде и интересный, но периодически хочется или уснуть, или выйти из зала перекурить – все равно ничего важного не пропустишь.

1 – Как бы вы ни одевали Вито, он все равно будет выглядеть безупречно.

2 – Машины придется угонять в промышленных количествах – благо мини-игра с отмычками довольно удобная.

3 – Такси в Эмпайр-Бэй пользоваться нельзя, как и общественным транспортом. А жаль.

4 – На радаре всегда показана точка миссии и кратчайший путь до нее.

5 – Эмблема Wanted означает, что полиция знает вас в лицо, а значок автомата подсказывает, что при виде вашего лица они не постесняются открыть огонь.

коп на улице будет вас узнавать и изо всех сил бить тревогу. Тут-то и приходят на помощь магазины одежды и авто-салоны, где вам перекрасят авто, поставят новые диски и, самое главное, перебьют номера. Как обычно, проще всего угнать новую машину – ведь повреждения здесь далеко не косметические (хотя почему-то игра упорно игнорирует езду в притирку к бордюрам, не оставляя на корпусе ни царапинки).

ЭКПЕРИМЕНТА РАДИ

Попробовав выйти из машины, встать посреди улицы и оглядеться, вы обнаружите, что по Эмпайр-Бэю ходят совершенно одинаковые люди – в том числе и второстепенные персонажи в сильно размноженном виде. Обязательно попробуйте встать посреди дороги: движение машин не только будет парализовано, начнется настоящий хаос. Но самое интересное то, как пешеходы реагируют на приближающийся автомобиль: какие-то невероятные скрипты заставляют их прыгать в крайне непредсказуемых направлениях. Чаще всего – под колеса других машин. Mafia 2 не так часто «глючит», но когда делает это, делает наверняка: в одной из миссий напарника Джо серьезным образом «заело» – он палил из своего томми-гана по всем без разбору: по пешеходам, полицейским, машинам. И это было даже интереснее финальной перестрелки – тщательно срежиссированной и заскриптованной.

Зимой Эмпайр-Бэй выглядит очень уютно.

ОПТИМИЗИРУЕМ ФИЗИКУ

Для того чтобы выиграть несколько драгоценных FPS, сохранив при этом все эффекты частиц и красивый плащ Вито, зайдите в папку с игрой, найдите там директорию edit/APEX/Cloth и удалите оттуда все файлы, кроме ClothRemapTable.xml, m2skeleton.ms и файлов, которые начинаются на VITO-. Таким образом, физически корректная одежда останется только у главного героя и будет по-прежнему радовать глаз. А пешеходы перестанут нагружать систему своими никому не нужными костюмами.

Вито меняет квартиры как перчатки, но неизменно спит в одной и той же майке-алкоголичке.

ПОЧТИ «КРЕСТНЫЙ ОТЕЦ»

Но вернемся к. Как мы уже выяснили, в Эмпайр-Бэй абсолютно нечем заняться, поэтому самым очевидным решением будет найти машину побыстрее, отключить ограничитель скорости и стремглав броситься к точке миссии (она всегда отмечена на мини-карте, которая теперь копирует GPS из четвертой GTA) – даже если копы вас догонят, миссия начнется как ни в чем не бывало. Впрочем, в «Мафии 2» подразумевается, конечно, что до всех заданий вы будете добираться неторопливо, раздумывая о судьбах нации и моральной стороне вашей работы, а на светофорах если не останавливаться, то как минимум притормаживать – отыгрывать роль, иначе говоря. Это простое, но забытое во многих играх удовольствие, которое от той же GTA вы никогда не получите. Местные мафиозные боссы большую часть игрового хронометража остаются за кадром, поэтому Вито приходится иметь дело с их пешками разной степени вовлеченности в семью: лица на экране меняются и не остаются надолго в памяти, хотя диалоги и озвучка – безупречны. Сложнее всего сочувствовать главному герою: он соглашается на любое задание, один раз испытывает угрызения совести и на этом как яркий персонаж свое существование заканчивает. Все остальное экранное время делится между Джо Барбаро (тот иногда перескакивает на территорию комических персонажей, но довольно быстро возвращается в стан «хороших плохих парней» и перестреливает всех комических персонажей из томми-гана), а также старшим товарищем Генри (намерения которого до определенного момента кажутся не слишком понятными). Другие персонажи (а их очень много) мелькают в одной-двух миссиях и исчезают с экрана – к ним не успеваешь привязаться, их не успеваешь узнать. Тем не менее, история в Mafia 2 достаточно увлекательна, а стилистика и диалоги позволяют закрыть глаза на очень многое.

Вообще, если говорить о недостатках и разочарованиях, то нужно быть честными перед собой: перед нами самая настоящая Mafia 2 – именно такая, какой ее сделали разработчики из Illusion Softworks: короткая, насыщенная, кинематографичная и просто очень красивая игра. Да, здесь нет по-настоящему открытого мира, а весь Эмпайр-Бэй – не более чем одна гигантская театральная декорация. Но дух эпохи передан очень талантливо, кат-сцены безупречно поставлены, а сюжет держится на нужном уровне, не съезжая в нелепое бормотание игроверсий «Крестного отца» и «Лица со шрамом». Mafia 2 получилась не без недостатков, но единственное, что сможет разочаровать вас действительно серьезно, – это момент, когда по экрану поползут титры.

Освещение в игре порой вытворяет самые невероятные вещи.

МНЕНИЕ

Анатолий Сонин

Mafia 2 – игра не для всех. Как справедливо заметили другие ораторы, тут пустоватый город, глуповатый ИИ и даже сюжет несколько банальный. Но разработчикам удается другое: они создают историю, в которую можно поверить, дают героя, в роль которого не стыдно вжиться, и расставляют декорации, которые не разваливаются при подробном рассмотрении. Mafia 2 – это не игра, это театральная постановка, главная роль в которой у вас. И поэтому играть в нее нужно осторожно, тихонько, чтобы не сделать какую-нибудь глупость и не разрушить ненароком иллюзию «реальности». Тут совершенно естественно выполняешь абсурдные, казалось бы, действия для игры: утром ешь сэндвич и запиваешь его колой, открываешь окно и выглядываешь на улицу, что проверить погоду, идешь в туалет, переодеваешься, по дороге на работу заправляешься, неторопливо едешь по солнечной улице и спокойно подпеваешь песням с радио. Начинаешь думать мыслями персонажа – и именно для такого стиля игры Mafia 2 и была создана. Это не шутер и не экшн в открытом мире: перестрелок тут кот наплакал, а задания, как многие уже сказали, по большей части скучные. Но скучные – это еще и правдоподобные. В происходящее на экране легко поверить, и когда появляется задание в духе «Джо напился, заезжайте за ним и отвезите его домой», чувства раздражения не возникает – наоборот, это ж наш друг, как можно не заехать. Да и вообще – тяжелый у него был день, имеет право расслабиться. И вот из такой незамысловатой жизненной рутины и сделана Mafia 2 – это даже не криминальная игра, это просто драма об обычных людях, которые жили в сложное время. И у вас есть десять часов, чтобы пожить там вместе с ними.

РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ

В России Mafia 2 существует в двух вариантах: обычный джевел примерно за 500 рублей и коллекционное издание за 1000 рублей, которое включает в себя 64-страничный артбук, диск с саундтреком, а также код на получение загружаемого дополнения Made Man.

Заполучив коллекционное издание, можно рассчитывать вот на такие стильные очки.

«Ты разочаровал меня, Вито...» – «Простите, а вы кто?»

ПОХОЖЕ НА: FIFA 10, Pro Evolution Soccer 2010
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2-4 игроков

Автор:
Павел Демин

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

FIFA 11

ПЕРЕЗАГРУЗКА? РЕВОЛЮЦИЯ!

ЖАНР: Sports
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: EA Canada
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 6600 или Radeon 9800
ИНТЕРНЕТ: fifa.easports.com

Помню свои впечатления от FIFA 96 – первого футбольного симулятора, который я увидел в своей жизни. Тогда один из самых продаваемых игровых сериалов еще не добрался до PC, а 22 двумерные модели игроков гоняли мяч, едва подчиняющийся законам физики, на 16-битной платформе от Sega. Восторг и восхищение: вот они, реальные игроки участвуют в реальных турнирах! Рев трибун – и результат в твоих руках! Смоделировать важный поединок до его начала в реальной жизни и спрогнозировать результат – святое дело. А если вдруг матч с участием любимой команды заканчивался неудачно, делом чести было запустить игру и восстановить справедливость...

FLASHBACK

FIFA 99 на PC и 3D – в конце прошлого века казалось, что ничего более приближенного к телетрансляции создать просто невозможно. В виртуальных физиономиях многих сверкавших тогда звезд футбольного небосвода, вроде Рауля, Морьентеса, Майкла Оуэна или Зинедина Зидана, можно было разглядеть черты их прототипов. Это было так прекрасно, что на армии вышедших с конвейера клонов, выступавших за не очень именитые команды и полировавших в топклубах скамейки запасных, лично я не обращал никакого внимания. Пусть такие же болванчики защищали цвета сборной России, стартовый состав которой соответствовал действительности лишь в общих чертах... Ведь в этой игре можно было выйти один на один и перебросить кипера!

FIFA World Cup 2002 раскрасила в яркие цвета недели ожидания мундиаля с участием сборной России, впоследствии бесславно покинувшей Японию и Южную Корею по итогам группового этапа. Здесь, на виртуальных газонах изумрудного цвета, она неоднократно становилась чемпионом еще до начала состязаний в Токио и Сеуле. А еще в этой игре угловой стал опаснейшим стандартом: благодаря появившейся возможности крутить мяч, его не составляло труда отправлять в ворота прямо с угла поля. По эффектной дуге хотелось делать все – бить, осуществлять длинные кроссы и пасовать на короткие дистанции.

Каково же было разочарование, когда в FIFA 2003 этой фичи не оказалось. А на смену динамичному, немного сумасшедшему футболу пришел футбол вялотекущий, консервативный. Вместе с появлением системы первого касания (First Touch) был заложен камень в фундамент FIFA – такой, какой мы знали ее на про-

Самопожертвование, полная самоотдача во имя победы – это не про Николя Анелька. У этого французского футболиста весьма апатичное выражение лица и стиль игры такой же.

Искусственный интеллект играет предельно корректно: нарушений правил и опасных штрафных не дождешься!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★½ 8.5

Игровой процесс сошел с «рельс», великолепная система дриблинга и силовой борьбы, интересный режим карьеры, обновленный движок, поумневшие защитники и вратари, куча лицензированных лиг, клубов, футболистов – традиционно.

Необходимость постоянных подтверждений действий в меню.

ЯРЧАЙШИЙ ГОД В ИСТОРИИ СЕРИАЛА. ВОЗРОЖДЕНИЕ FIFA НА PC.

9.0

великолепно

тяжении последних восьми лет. Та FIFA была революционной в серии: движок, игровая механика, структура режимов 2002 года были списаны в утиль, а им на смену пришла версия, разработанная с чистого листа. Переворот, произошедший в серии в этом году, можно сравнить с революцией 2003 года. И давайте запомним этот момент: еще лет пять как минимум FIFA будет базироваться на версии 2011 года.

СМУТНОЕ ВРЕМЯ

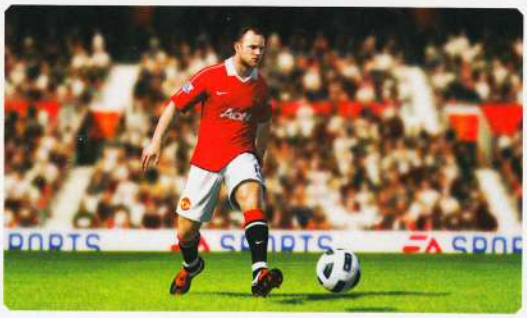
Три-четыре последних года мы бы с удовольствием не рецензировали FIFA: настолько скучна, уныла, а иногда даже нелепа была игра... Да еще это чувство несправедливости за родную, но обделенную next-gen версией платформу, росло с каждой итерацией...

Попытка превратить FIFA в эдакую футбольную тактическую стратегию, которой и управлять пришлось бы мышкой, с треском провалились. Как и другие «уникальные» наработки для PC-версий, резкое непринятие которых сообществом все яснее свидетельствовало авторам о необходимости сделать решительный шаг.

И вот, случилось. «Мы хотели иметь четкую основу для работы. В теории перейти на новое поколение можно было уже в какой-нибудь FIFA 07, но мы дождались десятого выпуска, который получил более 50 наград «спортивный симулятор года» и заработал самые высокие оценки по жанру. Это уже хорошая основа, которую стоило переносить на PC», – о таких причинах значительной задержки переноса нового движка на персоналки поведал нам на презентации Иан Джарвис (Ian Jarvis), PC-продюсер FIFA 11. Выходит, что PC – прямо-таки элитная платформа, на которую и нос-то совать без пары десятков наград и средних 90% по прессе стыдно. Но стоит попасться на эту уловку, как ждет новый подвох: фишек флагманской консольной FIFA 11 – Pro Passing (новой системы исполнения передач) и Personality+ (системы, которая учитывает индивидуальные особенности футболистов в каждой игровой ситуации) – на PC нет.

ФУТБОЛ ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА

Как и раньше, помимо обычного режима карьеры, где в нашем распоряжении целая команда, в режиме Be a Pro можно взять шефство над одним-единственным игроком. Или создать себя любимого в режиме Virtual Pro и пройти через огонь, воду и медные трубы (230 достижений), прежде чем фанаты признают вас мировой звездой.



Пусть в основу положена прошлогодняя версия для Xbox 360 и PS3, но и этого, как мы уже писали в репортаже, достаточно, чтобы свести нас с ума и заново влюбить в главный футбольный симулятор. Дриблинг на 360 градусов, финты, повышенный контроль мяча, новая анимация столкновений, продвинутая система силовой борьбы за мяч, поумневший ИИ, новый движок: все правда, все работает.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ НА КАЖДОЙ ПЯДИ ПОЛЯ

По сравнению с Pro Evolution Soccer 2010, где кружева атак можно плести смело и решительно (практически не глядя перепасовываясь в центре поля, забрасывая мяч на свободные зоны и прорываясь нападающими таранного типа через частокол ног – игра это поощряет), геймплей FIFA 11 более

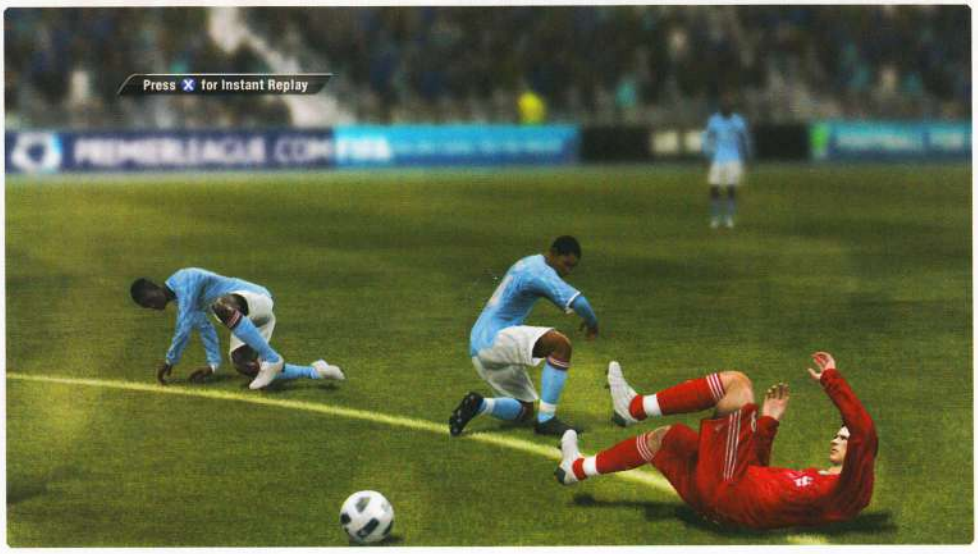
ДАВАЙТЕ ЗАПОМНИМ ЭТОТ МОМЕНТ: ЕЩЕ ЛЕТ ПЯТЬ FIFA БУДЕТ БАЗИРОВАТЬСЯ НА ВЕРСИИ 2011 ГОДА.

Перед каждой заменой приходится лицезреть трибуны. Этот ракурс осточертевает уже ко второй игре.

Главное московское дерби «Спартак» – ЦСКА. В Лужниках аншлаг!

Аброзини беспощаден к противнику. Судья беспощаден к Амброзини. «Горчичник» после таких номеров обеспечен.

Чтобы остановить Фернандо Торреса, требуется не менее двух коренастых темнокожих защитников.



вязкий, и здесь такие номера не проходят. Игра не любит дерзких и уже на среднем уровне сложности подталкивает, а на высоком и вовсе вынуждает бережно относиться к мячу еще на ранних стадиях атаки. А то, как обычно бывает: прерываешь наступательные действия противника, быстро переводишь мяч в центр, потом свободному нападающему, а дальше: «по газам» к воротам или передача на фланг. Тут же в случае стремительного развития атаки по центральной оси быстро сталкиваешься с отсутствием вариантов развития наступления, упираешься в стену защитников, тебя вытесняют к флангу, где мяч благополучно и теряется. Чтобы обеспечить необходимую поддержку на чужой половине поля, FIFA 11 призывает делать наступательные действия подготовленными и планомерными. Вы можете не согласиться, но самоуверенных игра чаще наказывает, чем вознаграждает.

В ФУТБОЛ ИГРАЮТ НАСТОЯЩИЕ МУЖЧИНЫ

Физика взаимодействия игроков настолько правдоподобна, что «электроники» будто неспроста пытаются задержать нас в центре поля, навязать борьбу, превратить футбол из беганья за мячом в сражение за него, дабы мы обязательно оценили физическую модель и труды аниматоров. И надо признать: смотреть на то, как игроки борются корпус в корпус, используют руки, оттирают друг друга от мяча – одно удовольствие. FIFA 11 это дуэль на каждом участке поля. Причем в этой дуэли мы не статисты, мы принимаем деятельное участие. Можно ускориться – и игрок грубо отпихнет противника. Можно поменять направление бега – игрок, отказавшись от борьбы, станет развивать атаку в другом направлении. Можно неожиданно убрать мяч под себя или прокинуть в сторону с помощью First Touch в надежде, что соперник не успеет среагировать и предоставит нам пару драгоценных мгновений для передачи или удара.

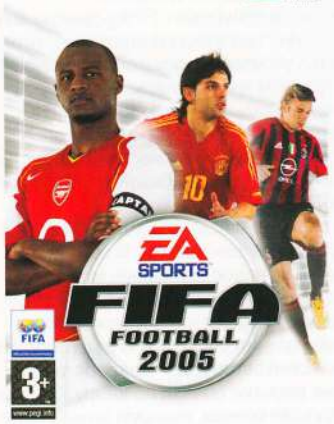
СМОТРЕТЬ НА ТО, КАК ИГРОКИ БОРЮТСЯ КОРПУС В КОРПУС, ИСПОЛЬЗУЮТ РУКИ, ОТТИРАЮТ ДРУГ ДРУГА ОТ МЯЧА – ОДНО УДОВОЛЬСТВИЕ.

Вообще в FIFA 11 очень важен микроконтроль: зажимаем левый shift, и правый аналоговый стик (да, геймпад для игры строго необходим!) начинает управлять ногами персонажа. Можно перекладывать мяч с одной ноги на другую, прокидывать его между ног, дезориентировать противников ложными рывками в разные стороны, делать поворот а-ля Зидан. Если подконтрольный игрок – парень вроде Кака или Фернандо Торреса, дриблинг превращается в настоящее

FIFA И ОНЛАЙН: СКРЕСТИМ ПАЛЬЦЫ

Предоставленная нам ревью-версия была однопользовательской, а, как это часто бывает, именно онлайн-режим показывает товар лицом. Там вскрываются всякие геймплейные баги и недоработки. Очень памятны в этом отношении FIFA 2005 и 06. Игры получили неплохие баллы в прессе, но онлайн тогда обернулся одними разочарованиями. Виной тому, в первую очередь, конечно, сетевой код службы EASO, который мог без спроса выкидывать из игры и лишать драгоценных рейтинговых очков. А потом уже огромное количество багов во вратарской игре и поведении защитников. Всю оборону можно было дурить, перекидывая в непосредственной близости от штрафной мяч с одного фланга на другой, при желании чуть ли не до финального свистка (при расстановке 4-3-3). И еще плохо работала система управления игроком без мяча (Off the Ball), читерское использование которой позволяло проворачивать на регулярной основе голевые атаки с участием всего двух игроков: вратаря (!) и нападающего.
Мы с нетерпением ждем релиза в конце сентября, чтобы отправиться на обновленные сервера Football World и убедиться в том, что свою оценку игра заслужила по праву. Если по итогам мультиплеер-теста нам будет что сказать, обязательно поделимся.
К слову, в этом году разработчики добавили VoIP и, наконец-то, вернули возможность игры по LAN без подключения к серверам EA.

PC CD-ROM



искусство. Столь проработанная система контроля над мячом дарит не только эстетическое удовольствие, но и открывает ряд новых возможностей. С ее помощью можно не только подобрать ту ногу, с которой нужно нанести удар, но и определить, какой частью ступни это будет выполняться (подъемом, «щечкой» или «шведой») и как закрутится мяч. Существенный скачок произошел в развитии искусственного интеллекта. Оборона стала значительно организованнее и честнее: ее не стало сложнее взломать, нет, но действия игроков защиты теперь основаны на максимально адекватном реагировании на происходящее. Их не уводит в сторону в самый ответственный момент, управление без труда переключается на нужного футболиста для осуществления активного прессинга, четче работают крайние защитники, которые нынче не стремятся во что бы то ни стало предотвратить навес в штрафную, тем самым оголяя фланг.

В то же время оборонцы – вовсе не беспощадные «тигры», выцарапывающие мяч прямо из-под ног. Противостояние дриблера и защитника – дуэль без заведомого преимущества какой-либо из сторон. Результат локальной битвы рассчитывается из огромного количества параметров, вроде нашего умения обращаться с геймпадом, мастерства дуэлянтов и общего рисунка атаки. Заметно прибавилось извилин и в головах вратарей: перехваты мячей со «второго этажа», выходы из ворот и сейвы выполняются более четко и без багов, которые вереницей тянулись за сериалом с незапамятных времен.

НЕОБХОДИМО И ДОСТАТОЧНО

Хороший футсим – это не только геймплей, максимально приближенный к реальности, но и огромная база знаний о клубах и игроках. С тех пор как я играю в FIFA и Pro Evolution Soccer, мой футбольный кругозор постоянно ширится. Из игры периодически узнаешь, к примеру, о свершившихся трансферах или таких мелочах, как национальная принадлежность того или иного футболиста, но самое ценное – данные о его характеристиках. Манера игры, сильные и слабые стороны, на какой позиции игрок максимально эффективен – такая информация, которая довольно точно отражает реальное положение дел, невероятно интересна и ценна.

Ну и, конечно, хороший футсим – это еще и интересный режим карьеры. Без гипертрофированной роли менеджера, но и с необходимым набором управленческих инструментов, которые подогревают дополнительный интерес к матчам. Идеальный баланс был достигнут еще в Pro Evolution Soccer 3 – тамошняя Master League для меня остается образцом сбалансированного режима карьеры. «Электроники» грамотно развили идею: спонсорские контракты, привлечение тренеров и специалистов по физподготовке, развитие способностей игроков, работа скаутов, интересная система трансферов, на которые влияет как рыночная стоимость игрока и его аппетиты, так и предложения со стороны других клубов, наша щедрость и интерес к игре в футболке конкретного клуба.

Давид Вилья, несмотря на свой рост, тот еще любитель забивать «со второго этажа».

Уже по унылому выражению лица Майкона можно понять, что легко и просто в «Ливерпуль» он не перейдет. Уровень заинтересованности в клубе: 31%. Высокая зарплата и хорошие бонусы помогут убедить защитника.

Джентльменский набор инструментов для управления тактикой также на месте. Можно редактировать выбранную формацию, двигать футболистов по полю, указывать степень участия и характер действий в атаке и обороне, настраивать индивидуальную опеку. Никаких тактических излишеств, но все необходимое есть.

ПОБЕДА НА СТАРТЕ

«Совершенство достигается не тогда, когда уже нечего прибавить, но когда уже ничего нельзя отнять», – писал Антуан де Сент-Экзюпери. FIFA 11 в этом плане бесспорно одна из самых совершенных версий за всю историю. Она не нагружена лишними фичами, обладает привычным управлением. Ничто игрока не отвлекает от футбола, к тому же чисто спортивная составляющая реализована великолепно. Силовая борьба и продвинутая система дриблинга вновь сделали геймплей увлекательным и нешаблонным, но не таким воздушным, как в Pro Evolution Soccer 2010, а новый движок придал сериалу ускорение на несколько лет вперед. ■

Икеру Касильясу не повезло: оборона «галактикос» была прорвана беспощадным Ренато.

ПОХОЖЕ НА: Kane & Lynch: Dead Men
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2 игроков, многопользовательский на 2-16 игроков

Автор: Кирилл Перевозчиков

«Я в порядке, Линч. Все нормально».

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

АМЕРИКАНСКИЕ ПСИХОПАТЫ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** IO Interactive
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 9800GT или Radeon 3870
- **ИНТЕРНЕТ:** www.kaneandlynch.com

Краткая история вселенной от Большого взрыва до образования черных дыр: создатели сериала Hitman, датские IO Interactive, пять лет назад решили ненадолго оторваться от приключений лысого и сделать шутер от третьего лица про двух клинических отморозков.

Получился Kane & Lynch: Dead Men – прекрасно написанный (соответствующая экранизация с Брюсом Уиллисом в главных ролях уже запущена в производство), но плохо поставленный и откровенно кривой проект, который хищные западные журналисты с нескрываемым удовольствием разорвали в клочья. После этого перерыв в создании игр про Хитмана откровенно затянулся: IO были заняты детской аркадой Mini Ninjas, а параллельно делался сиквел неоднозначного проекта – Kane & Lynch 2: Dog Days, более-менее та же игра, приправленная стильной технологией искажения картинки (см. нашу полную справедливых опасений тему номера в февральских «РС ИГРАХ»).

ЛЮДИ-ИНВАЛИДЫ

Действие Kane & Lynch 2: Dog Days переносится из современной Америки в современный же Шанхай. Линч (который теперь, формально, главный герой) осел в городе после событий первой части (кстати, забудьте концовки той игры – их не было) и зовет в гости Кейна, чтобы, эээ, «провернуть небольшое дельце». Линч слез с таблеток, остепенился и нашел себе девушку-китаянку (хотя по-прежнему любой одежде предпочитает майку-алкоголичку). Кейн – такая же циничная сволочь, но носит пиджак. Как и прежде, главная прелесть Kane & Lynch (что первой, что второй) заключается в том, что ее немедленно и в срочном порядке можно отправлять на большой экран: основная часть работы над фильмом уже сделана руками IO Interactive в виде игровых сюжетных сцен. Кейн и Линч ничуть не изменились – они по-прежнему последние антигерои видеоигр, а сюжет напряжен до такого предела, который видеоиграм раньше даже не снился. Это не просто жестокая, но еще и очень натуралистичная игра. Но обо всем по порядку.

Благодаря четким текстурам, движок по-прежнему выглядит неплохо.

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

Первое, что вам нужно сделать при включении игры, – срочно отправиться в настройки управления и переназначить действие «занять укрытие» с кнопки «F» на клавишу «пробел». После этого жизнь сразу же наладится и заиграет новыми красками: других проблем с интерфейсом и управлением на ПК у Kane & Lynch 2 не наблюдается, разве что чувствительность мыши игра иногда задает чересчур высокую. Можно, как обычно, подключить геймпад от Xbox 360 (поддержка полная) – но наша ревью-версия при его использовании периодически вылетала на рабочий стол.

Брать заложников – не самая практичная идея.

РС-ВЕРСИЯ NALSURkosmos

Компьютерная версия Kane & Lynch 2 – определенно, лучшая из представленных. Во-первых, в консольных итерациях игры светофильтры и искусственные «артефакты съемки» выкручены на максимум – через полчаса игры начинает ощутимо болеть голова, а глаза устают от мельтешения. На ПК ситуация куда лучше – ютубовские фокусы работают именно так, как и было задумано: делают картинку стильной, необычной и скрывают недостатки престарелого движка. Да, о мирском: на ПК лучше освещение, лучше текстуры и более удачно реализован SSAO (Space-Screen Ambient Occlusion). Это когда движок добавляет небольшие тени тут и там – везде, где они должны быть по логике вещей.

МОБИЛЬНЫЙ РЕПОРТЕР

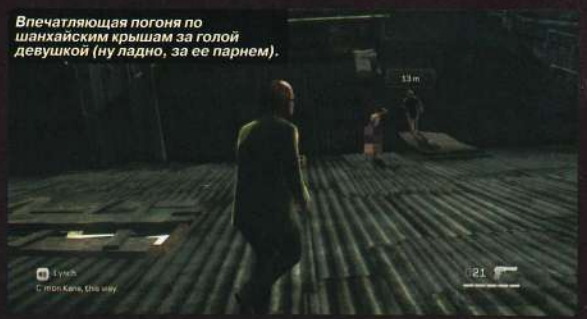
Kane & Lynch 2 исполняет инновационный фокус, про который вы наверняка уже в курсе: вся игра как будто снята на мобильный телефон, а потом выложена на YouTube. Камера отчаянно дрожит и выхватывает неудобные ракурсы, движок генерирует десяток светофильтров: зернистое изображение, муар, артефакты сжатия. Все это вплетено в геймплей: даже загрузка здесь называется Buffering, а при смерти вам показывают итоговую длину получившегося «ролика». На сам игровой процесс это никак не влияет (ну ладно, бешено дрожащая камера при беге – это не только стильно, но и слегка неудобно), а вот на восприятие – очень и весьма. Интимные места и «чернуха» закрываются характерными квадратиками (а в игре, надо сказать, и того и другого предостаточно), отчего становятся еще более артикулированными. Ролики на движке и вовсе – арт-хаусное произведение искусства, готовое к экранизации. Которое тут же перестает быть арт-хаусным, если вспомнить кинофильм «Монстро» – IO Interactive прекрасно понимают тренд и говорят нам: «То ли еще будет».

Ах да, сюжет. Сценарий прост (пять слов: «You killed the wrong girl»), но держит в постоянном напряжении: когда кажется, что хуже уже быть совершенно точно не может, сюжет в очередной раз выдергивает у главных героев коврик из-под ног. Характеры и мотивация Кейна и Линча постепенно сливаются в одно «поскорее бы, блин, все это закончилось». На экране творится настоящий, непрерывный ад: в роли врагов по очереди выступают шанхайская полиция, шанхайская мафия и шанхайский спецназ. Картинка рвется на части и сыпет артефактами, кровавая пелена застилает глаза, патронов никогда не хватает – в общем, ощущения совершенно непередаваемые. Ах, если бы только это не повторялось пятьдесят раз подряд.

ОТСТАЛОЕ РАЗВИТИЕ

Главный недостаток Kane & Lynch 2 можно описать одним словом: перестрелки. Они совершенно такие же, как и в первой части – очень посредственные. Да, система укрытий по-прежнему работает через известное место. Вы будете ругаться матом, когда Линч вместо того, чтобы перебежать в другое место, «прилипнет» к бетонной колонне с другой стороны – со стороны вражеского огня. Вы будете рыдать от злости, когда управляемый искусственным интеллектом (и поэтому бессмертный) Кейн весело побежит напролом, упадет замертво и будет вяло отстреливаться, пока вам придется разбираться с чертовой армией китайцев. И да, ИИ по-прежнему беспросветно глуп и компенсирует свою ограниченность неумением промахиваться: не удивляйтесь, если вас будут убивать снова и снова. Все это, похоже, стало частью бренда Kane & Lynch. Добавились, конечно, косметические нововведения: вместо гранат в гадов теперь

НЕОНОВЫЙ ШАНХАЙ МЕЛЬКАЕТ ГДЕ-ТО НА ПЕРИФЕРИИ: БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ ИГРЫ ЗАНИМАЕТ БОРЬБА ЗА ВЫЖИВАНИЕ В БЕЗЛИКИХ СКЛАДСКИХ ПОМЕЩЕНИЯХ, ЗАБРОШЕННЫХ ПУСТЫРЯХ И СПАЛЬНЫХ КВАРТАЛАХ.



Впечатляющая погоня по шанхайским крышам за голой девушкой (ну ладно, за ее парнем).

Классическая демонстрация артефактов сжатия – когда обстановка накаляется.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5

Напряженный сюжет, зубодробительные перестрелки, великолепный звук и приятная музыка. Ютубовские эффекты выглядят очень стильно.

Искусственный интеллект врагов застрял в 2001 году – вместе с игровым дизайном и движком. Одиночная кампания может показаться слишком короткой.

СТРАННЫЙ СИКВЕЛ НЕОДНОЗНАЧНОЙ ИГРЫ. ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОПРОБУЙТЕ.

7.5
хорошо

РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ

Российское коллекционное издание Kane & Lynch 2 – аттракцион, как говорят в Интернете, невиданной щедрости. В набор входит: диск с игрой в красивой упаковке, руководство пользователя, постер, комплект китайских палочек (!), тест Роршаха из черных клякс для проверки психики после игры (!!) и приятные внутриигровые мелочи вроде эксклюзивной мультиплеерной карты, оружия и масок для персонажей. Стоит около 800 рублей.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

IO Interactive выпустили последнюю игру про Хитмана в 2006 году – она называлась Hitman: Blood Money и была последней в полном смысле: в рамках придуманного датчанами жанра лысого убийцы лучше, кажется, сделать уже невозможно. Тем не менее, недавно в сеть просочилось косвенное доказательство того, что IO уже работают над продолжением – студия, которая рисовала арт к Kane & Lynch 2, опубликовала на своей интернет-страничке недвусмысленный постер.

КЕЙН

Настоящее имя: Адам Маркус
Возраст: 38
Рост: 1.80 м
Цвет глаз: синий
Отличительные признаки: шрам, рассекающий правый глаз

Кейн – бывший наемник, когда-то работавший бизнес-консультантом. Когда сын Кейна застрелил себя из табельного пистолета отца, жена обвинила во всем мужа – с тех пор жизнь Адама Маркуса превратилась в кошмар. В сиквеле Кейн соглашается на сделку с Линчем, чтобы заработать денег для своей дочери – согласно «канонической» концовке, она выжила в первой части игры.

Если вас сбили с ног – самое время нырнуть в ближайшее укрытие.

Помимо спецназа, полиции и мафии вам предстоит свидание с наемниками, одетыми в специальные белые пижамы.

предлагается швырять разбросанные повсюду бочки с горючим (это жутко неудобно), а растеряв большую часть здоровья, персонаж будет «сбит с ног» и получит последний шанс подняться на ноги и нырнуть в укрытие. Оружие в игре такое же безликое и несбалансированное, как и раньше: дробовики решают вопросы даже на самых дальних дистанциях, очень рекомендуем. УЗИ и пистолеты-пулеметы почти бесполезны: в них, как и в жизни, целая обойма выстреливается за пару секунд. Такой вот, извините, реализм.

АХ, ШАНХАЙ

Другое дело, что происходят эти перестрелки в совершенно бесподобных антуражах: сделать силами движка почти 10-летней давности настолько убедительные и живые подворотни, крыши домов и загаженные коридоры многоэтажек смогли бы только IO Interactive. Правда, неоновый Шанхай лишь мелькает где-то на периферии: большую часть игры занимает борьба за выживание в безликих складских помещениях, заброшенных пустырях и спальных кварталах. И знаете что? Во многом благодаря фирменному эффекту «съемки с мобильника», эти трущобы кажутся самыми правдоподобными в мире. Уже от этого одного становится жутко – надо ли говорить, что происходящее в игре только способствует появлению желания, чтобы весь ад побыстрее закончился. И он непременно закончится: Kane & Lynch 2 длится какие-то четыре с половиной часа, плотно набитые перестрелками и динамичными сценками. По окончании сюжетной линии игроков пригласят попробовать кооперативный режим и мультиплеер.

ГРУППОВЫЕ ЗАНЯТИЯ

Вряд ли стоит говорить, что в кооперативе игра становится если не в полтора раза лучше, то хотя бы в полтора раза легче – что уже большое достижение. Появляются зачатки тактики. Обойти уродов с фланга и расстрелять в упор, пока напарник отвлекает огнем вслепую, или засесть в укрытии, договорившись «я беру парней справа, а ты – слева». К сожалению, на этом взаимодействия Кейна и

Не обманывайтесь занавесками: честной физики тканей тут нет.

Брать заложников – не самая практичная идея.

РС-ВЕРСИЯ

NALSURkosmos

Компьютерная версия Kane & Lynch 2 – определенно, лучшая из представленных. Во-первых, в консольных итерациях игры светофильтры и искусственные «артефакты съемки» выкручены на максимум – через полчаса игры начинает ощутимо болеть голова, а глаза устают от мельтешения. На ПК ситуация куда лучше – ютубовские фокусы работают именно так, как и было задумано: делают картинку стильной, необычной и скрывают недостатки престарелого движка. Да, о мирском: на ПК лучше освещение, лучше текстуры и более удачно реализован SSAO (Space-Screen Ambient Occlusion). Это когда движок добавляет небольшие тени тут и там – везде, где они должны быть по логике вещей.

МОБИЛЬНЫЙ РЕПОРТЕР

Kane & Lynch 2 исполняет инновационный фокус, про который вы наверняка уже в курсе: вся игра как будто снята на мобильный телефон, а потом выложена на YouTube. Камера отчаянно дрожит и выхватывает неудобные ракурсы, движок генерирует десяток светофильтров: зернистое изображение, муар, артефакты сжатия. Все это вплетено в геймплей: даже загрузка здесь называется Buffering, а при смерти вам показывают итоговую длину получившегося «ролика». На сам игровой процесс это никак не влияет (ну ладно, бешено дрожащая камера при беге – это не только стильно, но и слегка неудобно), а вот на восприятие – очень и весьма. Интимные места и «чернуха» закрываются характерными квадратиками (а в игре, надо сказать, и того и другого предостаточно), отчего становятся еще более артикулированными. Ролики на движке и вовсе – арт-хаусное произведение искусства, готовое к экранизации. Которое тут же перестает быть арт-хаусным, если вспомнить кинофильм «Монстро» – IO Interactive прекрасно понимают тренд и говорят нам: «То ли еще будет».

Ах да, сюжет. Сценарий прост (пять слов: «You killed the wrong girl»), но держит в постоянном напряжении: когда кажется, что хуже уже быть совершенно точно не может, сюжет в очередной раз выдергивает у главных героев коврик из-под ног. Характеры и мотивация Кейна и Линча постепенно сливаются в одно «поскорее бы, блин, все это закончилось». На экране творится настоящий, непрерывный ад: в роли врагов по очереди выступают шанхайская полиция, шанхайская мафия и шанхайский спецназ. Картинка рвется на части и сыпет артефактами, кровавая пелена застилает глаза, патронов никогда не хватает – в общем, ощущения совершенно непередаваемые. Ах, если бы только это не повторялось пятьдесят раз подряд.

ОТСТАЛОЕ РАЗВИТИЕ

Главный недостаток Kane & Lynch 2 можно описать одним словом: перестрелки. Они совершенно такие же, как и в первой части – очень посредственные. Да, система укрытий по-прежнему работает через известное место. Вы будете ругаться матом, когда Линч вместо того, чтобы перебежать в другое место, «прилипнет» к бетонной колонне с другой стороны – со стороны вражеского огня. Вы будете рыдать от злости, когда управляемый искусственным интеллектом (и поэтому бессмертный) Кейн весело побежит напролом, упадет замертво и будет вяло отстреливаться, пока вам придется разбираться с чертовой армией китайцев. И да, ИИ по-прежнему беспросветно глуп и компенсирует свою ограниченность неумением промахиваться: не удивляйтесь, если вас будут убивать снова и снова. Все это, похоже, стало частью бренда Kane & Lynch. Добавились, конечно, косметические нововведения: вместо гранат в гадов теперь

НЕОНОВЫЙ ШАНХАЙ МЕЛЬКАЕТ ГДЕ-ТО НА ПЕРИФЕРИИ: БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ ИГРЫ ЗАНИМАЕТ БОРЬБА ЗА ВЫЖИВАНИЕ В БЕЗЛИКИХ СКЛАДСКИХ ПОМЕЩЕНИЯХ, ЗАБРОШЕННЫХ ПУСТЫРЯХ И СПАЛЬНЫХ КВАРТАЛАХ.

Впечатляющая погоня по шанхайским крышам за голой девушкой (ну ладно, за ее парнем).

Классическая демонстрация артефактов сжатия – когда обстановка накаляется.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5

Напряженный сюжет, зубодробительные перестрелки, великолепный звук и приятная музыка. Ютубовские эффекты выглядят очень стильно.

Искусственный интеллект врагов застрял в 2001 году – вместе с игровым дизайном и движком. Одиночная кампания может показаться слишком короткой.

СТРАННЫЙ СИКВЕЛ НЕОДНОЗНАЧНОЙ ИГРЫ. ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОПРОБУЙТЕ.

7.5

хорошо

РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ

Российское коллекционное издание Kane & Lynch 2 – аттракцион, как говорят в Интернете, невиданной щедрости. В набор входит: диск с игрой в красивой упаковке, руководство пользователя, постер, комплект китайских палочек (!), тест Роршаха из черных клякс для проверки психики после игры (!!) и приятные внутриигровые мелочи вроде эксклюзивной мультиплеерной карты, оружия и масок для персонажей. Стоит около 800 рублей.

ШАНХАЙ

Площадь: 7 тысяч кв. км
Численность населения: 14 миллионов человек

Шанхай – один из крупнейших городов Китая. Это новый культурный центр страны и один из самых красивых городов в ночное время суток – неон заливает все улицы ярким светом, так что видимость ночью очень хорошая. В Шанхае очень заметно влияние западной культуры – сильнее, чем во многих других городах Китая.

Графика устаревшая, но игра выглядит очень стильно.

Линча по большему счету заканчиваются: ну да, еще нужно вместе открывать определенные двери.
Другое дело – мультиплеер, по сути, игра в игре. Здесь самые необычные режимы в мире: чего только стоит групповое ограбление банка, когда отдельным достижением считается перестрелять всех своих напарников и скрыться с деньгами в одиночку (здесь же есть и система рангов, на заработанные деньги покупаются бонусы). Мультиплеер Kane & Lynch 2 способен занять действительно надолго: здесь нет тупого ИИ, зато есть умная система свой-чужой и даже встроенная «репутация»: если напарник вдруг открыл по вам огонь, его можно застрелить, не получив при этом минус к карме. А оказавшись убитым, можно играть за полицейских и мстить. На серверах уже достаточно много народа, а IO обещает выпускать регулярные обновления – если это действительно так, то онлайновую сторону игры ждет светлое и радостное будущее. В теории.
На деле, конечно, любому предстоит пойти на сложный шаг: купить коробку с Kane & Lynch 2 и запастись терпением. Одиночная кампания великолепна с точки зрения кинематографического напряжения и эстетики, но заставит скрежетать зубами от злости: на китайцев, на кривое (по умолчанию) управление, на отсутствие физики, на устаревший движок, снова на китайцев, на удивительную способность IO Interactive игнорировать свои ошибки. Но сделав покупку, вы вряд ли пожалеете: едва ли какая-нибудь PC-игра в этом году сможет похвастаться таким напряженным сюжетом и настолько оригинальным способом его подачи. Качественный мультиплеер и наличие кооператива только добавляют Dog Days очков – если у вас есть хорошее интернет-соединение, свободное время или лучший друг с копией игры, смело добавляйте к итоговой оценке полбалла.

ЛИНЧ

Настоящее имя: Джеймс Сет Линч
Возраст: 41
Рост: 1.85 м
Цвет глаз: зеленый
Отличительные признаки: носит очки, лысеющая голова с длинной стрижкой, крепкое телосложение.

В прошлом клинический психопат, страдающий шизофренией, Линч никогда не был профессиональным наемником. Раньше владел магазинчиком, но был осужден за убийство собственной жены и приговорен к смертной казни. Сбежал вместе с Кейном, благодаря подстроенному организацией The7 нападению на тюремный фургон. К событиям второй части психическое состояние Линча значительно улучшилось, он избавился от лекарственной зависимости.

Кейн обожает давать бесполезные советы. «Осторожней!» «Твою мать!»

ПОХОЖЕ НА: Guilty Gear X
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2 игроков

Автор: Анатолий Сонин

- **ЖАНР:** Fighting
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Arc System Works
- **РАЗРАБОТЧИК:** Zen United
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 7900 или Radeon X1900
- **ИНТЕРНЕТ:** http://www.blazblue-game.com/calami-tytrigger

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

Главное – не оказаться зажатым между Карлом и его куклой. Иначе шансов выбраться у вас уже не будет.

BLAZBLUE: CALAMITY TRIGGER

ЛУЧШАЯ ПЛОСКАЯ ДРАКА НА PC

Сериал Guilty Gear уже четыре года считается на PC пропавшим без вести – у нас вышли три его выпуска (почти идентичных, надо заметить) и после этого про ПК-платформу разработчики из Arc System Work забыли. При этом на консолях линейка цвела, пахла (в последние годы чем-то протухшим) и подарила свету больше десятка продуктов (тоже почти идентичных, да). Пора, давно пора было разработчикам забросить сериал и заняться чем-то новым – и поводом для такого решительного действия стали препирательства с издателем, который таинственным образом отсудил у авторов права на линейку. Теперь хочешь не хочешь, а новый файтинг Arc System Works надо было делать. Встречайте BlazBlue.

Двум скоростным персонажам часто бывает тесно на маленькой арене.

В новой линейке авторы сделали удивительное: ни чуточку не изменили динамику Guilty Gear, но при этом собрали драку современную, актуальную. Это потому, что на залежалый фундамент геймплея (а основные трюки из Guilty Gear, вроде ускорений в прыжке, остались на месте) установили свежих, сногсшибательно ярких и интересных персонажей. С каждым из них надо учиться играть с нуля – комбо, которое работает у одного героя, у остальных будет бесполезным, а спецприемы отличаются коренным образом. И при этом освоить отдельных бойцов совсем несложно, а вот углубиться с ними в познание боевых искусств – та еще задача.

Такая изначальная простота объясняется, в первую очередь, раскладкой клавиш. Для ударов используются четыре кнопки: две из них отвечают обычно за руку и ногу, третья за удар оружием, четвертая – за спецприем под названием «драйв» (drive). Да, вот так просто: нажа-

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	9.0

+ Разнообразие в подборке персонажей, отличный сюжет, онлайновый режим.

– Мало одиночных режимов, героев всего 12, нельзя играть вдвоем с одной клавиатуры.

PC **ВЕЛИКОЛЕПНАЯ НАСЛЕДНИЦА GUILTY GEAR – ФАЙТИНГ, КОТОРЫЙ ЛЕГКО ОСВОИТЬ, НО ОЧЕНЬ ДОЛГО НЕ ХОЧЕТСЯ БРОСАТЬ.**

8.5

очень хорошо

PC-ВЕРСИЯ

Особых графических улучшений в PC-версии мы не заметили – в конце концов, на всех платформах используются одни и те же спрайты бойцов, а силами железа не сделать эти рисунки более проработанными. Впрочем, в BlazBlue и на консолях с графикой все было в порядке: на ПК она тоже работает в приличном разрешении и отлично смотрится даже с большим монитором.

Release By NAZSUR KOSMOS

ли на кнопку – герой использовал спецатаку, причем у каждого «драйв» этот уникален. Мечник Дзин, например, замораживает врагов (и получает пяток секунд на внушительное комбо), девочка-кошка Таокака прыгает высоко в небо и стремительно подлетает к противнику с когтями наготове (уклониться почти невозможно, но и урон маленький), вежливый демон-гигант-ученый-киборг Тэйгер (здесь довольно сложные персонажи, уж простите) «примагничивает» противников прямо к своим кулакам. Иными словами, каждый владеет какой-то совершенно читерской атакой в нескольких вариациях – у кого-то (вроде Дзина) она осваивается за пару секунд, у других долгими часами. Например, «драйв» готической лолиты Рэйчел неочевидным образом управляет ветром и сдувает в определенную сторону и героиню, и ее жертву, научиться использовать такой трюк непросто. А самый сложный «драйв», пожалуй, у мальчика Карла, который в спецприеме пускает в ход боевую куклу, – для удачной атаки куклу эту надо правильно расположить на поле и подманить к ней врага. Иными словами, иногда BlazBlue играется как разудалый файтинг, иногда – как сложный тактический экшн. И самое удивительное, что баланс работает отлично – нет «неубиваемых» персонажей и нет полных неудачников. За счет всего этого боевая система в BlazBlue кажется даже более сложной, чем в Guilty Gear, но бои проходят на все той же безумной скорости. И теперь возникает логичный вопрос – а что со всей этой боевой системой можно делать? Основную массу времени вы

Анимированных вставок в игре очень мало – считай, только вступительный ролик и несколько завершающих.

С КАЖДЫМ ГЕРОЕМ УЧИШЬСЯ ИГРАТЬ С НУЛЯ – НАСТОЛЬКО РАЗИТЕЛЬНО ОТЛИЧАЮТСЯ ПРИЕМЫ БОЙЦОВ.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Arc System Works – студия, проверенная временем. Она была основана в 88-м году в Йокохаме, с тех пор успела создать и издать массу продуктов. И хотя коронными линейками компании остаются Guilty Gear и BlazBlue, на счету у авторов также драки по аниме Dragon Ball и Fist of the North Star, спортивные игры, платформеры и даже RPG. Из BlazBlue в Arc System Works надеются вырастить большой сериал – уже сейчас в нем вышло аж четыре игры, две из которых портативные.

Некоторых персонажей просто необходимо сперва опробовать в тренировочном режиме – иначе ничего не поймете. Благо, обучение здесь устроено хорошо, хоть и без особых изысков.

По мере прохождения периодически открываются ролики «Научите меня, госпожа Лайчи», в которых персонажи объясняют, как устроен мир игры. Ну и просто дурачатся.

У многих персонажей сложные друг с другом отношения – Дзин, например, спалил деревню Банга и убил его мастера.

БОЕВАЯ СИСТЕМА В BLAZBLUE КАЖЕТСЯ ДАЖЕ БОЛЕЕ СЛОЖНОЙ, ЧЕМ В GUILTY GEAR, НО БОИ ПРОХОДЯТ НА ВСЕ ТОЙ ЖЕ БЕЗУМНОЙ СКОРОСТИ.

проведете, наверное, в онлайновом режиме, где матчи подбираются очень быстро и удобно. Для тех, кто серьезно играет в драки и хочет выйти в BlazBlue на высокий уровень мастерства, такой режим – идеальный вариант. Можно играть и с одного компьютера с другом по соседству, но тут есть большой минус: за клавиатурой сидеть позволяется только одному человеку, второму нужен геймпад.

Наконец, и игроков-одиночек BlazBlue завалит интересными режимами, главный из которых – сюжетный. Тут вы проходите 12 кампаний, по одной на каждого персонажа (также есть одна финальная, она открывается последней). В кампаниях, правда, боям уделяется не так много времени – по большей части вы тут смотрите на статичные картинки с персонажами, читаете тексты и слушаете речь (можно включить как английскую, так и японскую озвучку). Режим выполнен в духе японских «визуальных новелл», это почти озвученный комикс – жанр на любителя, но ваш покорный часов пять следил за путешествиями персонажей и получил массу удовольствия. Кроме того, кампании тут нелинейные, и в некоторых местах можно сделать выбор, который повлияет в итоге на концовку истории.

И да, сам сценарий великолепен – особенно для драки. В BlazBlue придумали уникальный постапокалиптический мир: на здешней планете (которая вполне может быть нашей Землей) однажды появилось огромное «Черное чудовище», которое без всякой причины убивало людей и сеяло вокруг себя ядовитое вещество сифр (seithr). Война с монстром длилась несколько лет, умерла в ней половина жителей планеты, и победить люди смогли только благодаря этому самому сифру – ученые научились использовать субстанцию для производства магического оружия (такое есть почти у всех бойцов BlazBlue). Но после окончания войны не воцарился мир да покой – организация под названием Библиотека (Library) установила монополию на сифр и стала фактически править миром. И однажды появился человек, решивший любой ценой уничтожить Библиотеку, – им стал главный герой игры Рагна. В начале BlazBlue он приходит в очередной город, готовый разгромить еще один отдел организации, но не все идет по его плану... Именно тут и встречаются персонажи BlazBlue.

И, что особенно прекрасно, сюжет этот излагается неожиданно подробно – в кампаниях мы знакомимся с побочными персонажами, за которых нельзя играть, узнаем причины появления странных рас вроде девочек-кошек и копаемся в делах тайных организаций, противостоящих Библиотеке. Странно это признавать, но в BlazBlue стоит играть ради одного только сюжета. И ради графики попробовать драку тоже стоит – в наше время таких качественных спрайтов больше не делают. 2D-персонажи тут бьются на фоне 3D-задников, так что в итоге смотрится игра очень современно, на порядок лучше устаревшей Guilty Gear.

Приятно, что в жанре файтингов мы начинаем догонять консоли – остается теперь надеяться, что выпускать на ПК собираются не только первую игру в линейке BlazBlue, но и будущие аддоны. На консолях, кстати, продолжение уже появилось – там новые персонажи, новые приемы и новые режимы. Хочется верить, что и у нас о нем не забудут. ■

Бывает и вот так.

Кто бы мог подумать, что киборг может быть таким изящным.

Хаку-мен – персонаж медленный, но удары у него очень сильные и бьют на огромную дистанцию.

ПОХОЖЕ НА: Космическая федерация 2, Age of Wonders: Магия теней, Civilization 4
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2-16 игроков

Автор: Андрей Окушко

ELEMENTAL: ВОЙНЫ МАГОВ

Release by NALSORkosmos

НАСТОЯЩИЙ ПРАВИТЕЛЬ И ИМПЕРИИ СТРОИТ, И МОНСТРОВ БЬЕТ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Elemental: War of Magic
- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Stardock Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-Софтклаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Stardock Entertainment
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 6800 или Radeon соответствующего класса
- **ИНТЕРНЕТ:** www.elemental-game.com

Расставим точки над «i»: Elemental – не римейк Master of Magic, хотя кое-что от великой игры прошлого вы здесь найдете. Так же как и от Civilization, например. Но клоном чего-либо проект называть поостережемся. Нет, это не клон, это удачный сплав заимствованных и собственных идей, сплав, у которого есть все шансы стать основой нового стратегического сериала.

Первое впечатление – самое важное. И вот с ним-то у Stardock и вышла проблема. Стоит запустить «песочницу» (а именно она, а не кампания-обучение, является основным игровым режимом), как вы окажетесь на практически пустующей карте, на которой лишь изредка попадаются клетки с постройками/лесами/залежами руды. Столь же нечасто встречаются места, где лежит что-нибудь ценное или выдают квест. И куда вы будете направлять героя-короля (или императора, если вы выбрали «темную сторону Силы») через пяток ходов? Чем ему заниматься, если окрестности уже изучены? Строить в городах здания и изучать заклинания/технологии, как в обычной глобальной стратегии? Сидеть дома и ждать у моря погоды?..

ЕСЛИ ВЫ НАРАЩИВАЛИ ГОРОД В СТОРОНУ ВРАЖЕСКОЙ ГРАНИЦЫ, ТО И АРМИЯ ПРОТИВНИКА ДОЙДЕТ ДО НЕГО БЫСТРЕЕ.

Ходить через чужую сферу влияния без заключения пакта о ненападении или объявления войны соперники не могут. Воспользовавшись этим, мы заперли одного из королей на узеньком полуострове. Теперь без флота он оттуда точно не выберется.

РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ

Локализация Elemental появится в ноябре этого года, причем доступным для российских геймеров будет как обычное, так и коллекционное издание. В последнее войдет сама игра, CD с музыкой, двусторонний постер с артом и картой мира, артбук, печатная версия руководства, фигурка дракона, летопись вселенной и всяческая энциклопедическая информация под названием «Иерогамен». Учтите только: число коллекционных версий ограничено, достанутся они не всем.

Но первое впечатление еще и обманчиво. И не зря, ой не зря аксакалы советуют внимательно читать описания каждой из технологий «Войн магов». Стоит приглядеться, как вы обнаружите, что две последние ветки там не только покажут новые месторождения природных ресурсов или помогут завязать сотрудничество с какими-нибудь варгами, но и откроют точки, где валяются волшебные предметы или можно получить интересное задание.

Впрочем, увлекаться изучением только «приключенческих» технологий не рекомендуем. Мир Elemental суров и опасен. Чем больше вы о нем узнаете, тем больше клеток на игровом поле теряют девственную чистоту, тем больше монстров покидают свои логова. А монстры здесь – не просто отделения бойцов, призванные «стоять и не пущать». Лишь поначалу они притворяются изредка передвигающейся «экспой», впоследствии же пауки и прочие медведи с волками научатся разрушать фермы с шахтами. А особо одаренные особи (наподобие разбойников) еще и станут нападать на города. Не верите? Оставьте поселение на окраине обжитого мира без гарнизона (или с гарнизоном в пару отрядов крестьян, что почти одно и то же). Пробегающая мимо банда с легкостью уничтожит городишко, заставив вас кусать локти и сожалеть о собственной глупости. Так что даже если вы еще не нашли, где находятся другие королевства/империи, расслабляться не стоит. Да и отряды приключенцев под управлением ИИ помогут в нагнетании напряжения. Иногда они, конечно, добиваются цели и уничтожают «особо опасного дракона» в его логове. Но чаще погибают, а монстр-то остается. И разбираться с ним придется тому, на чьей территории это самое логово находилось. И ничего ведь не поделаешь: по сюжету мы с вами обживаем земли волшебного мира, пострадавшего от апокалипсиса. И драконов с ограми и прочими неприятностями здесь хватит на всех.

Женившись, аватар основывает династию. Его потомки и трон унаследуют, и в герои пододутся. Причем характеристики отпрысков зависят от характеристик родителей, так что жену (мужа) выбирайте с умом. Вот только мужчину найти в разы легче, чем женщину, что поделать – дискриминация.

А если не хватит, то соседи подкинут задачек. То построят свой город в давно присмотренном месте, успев отправить туда поселенцев на пару ходов раньше. То ухитрятся расширить свою зону влияния на вашу единственную золотую шахту. То вообще обнаглеют и денег за сотрудничество потребуют, войной угрожая. Правда, в отличие от «Космической федерации 2», прошлого проекта Stardock, ИИ далек от идеала. Порой поражает его безумная храбрость: ну зачем, спрашивается, объявлять войну стране, находящейся на другом конце континента, да еще и не обзаведясь армией? Впрочем, искусственный интеллект сейчас правят патчами, так что ставьте последние «заплатки» в обязательном порядке.

Но «железный мозг» – не единственная проблема «Войн магов». Еще больше создатели намучились с балансом, который все еще не доведен до ума. Както так вышло, что лучником здесь быть выгоднее, чем магом, а магом выгоднее, чем воином. Если же вы создадите гибрид стрелка и волшебника, и вовсе получится нечто убойное, способное едва ли не с первых ходов творить чудеса в прямом и переносном смысле слова. Дайте такому аватару в придачу несколько героев-лучников или просто юнитов со стрелковым оружием, и враги быстро ощутят на себе вашу карающую длань. Только случайно не выберите автоматический расчет исхода схватки, управляйте сражением вручную. Заодно поймете, почему боевую систему никак не назовешь идеальной. Казалось бы, давно стало модно давать солдатам походить по очереди, периодически чередуя стороны, но Stardock выбрала другой путь. Все бойцы и герои нападающего ходят первыми, и лишь после них за дело берутся защитники. А так как армии еще и расположены на некоем расстоянии друг от друга, то лучникам не составит труда перебить всех или почти всех, пока до них доберутся. Магией же владеет не каждый, а лишь главный герой, те помощники, с которыми

Исследуя армейские технологии, можно не только научиться производить элитных воинов, но и понять, как объединять их в отряды. А три лучника стреляют всяко лучше, чем один.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★ 4.0

Удачный коктейль из приключенческого и стратегического компонентов; меняющие рельеф карты заклинания; богатые возможности по созданию наций и юнитов.

Боевая система вызывает нарекания, баланс придется править еще долго, неординарных заклинаний не так много, как хотелось бы.

СТРАТЕГИЯ ПОЛУЧИЛАСЬ БЫ ПРОСТО ВЕЛИКОЛЕПНОЙ, НЕ БУДЬ В НЕЙ БАГОВ И ДИСБАЛАНСА. ЭТО, К СЧАСТЬЮ, ПОПРАВИМО.

7.5

хорошо

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Stardock получила известность в первую очередь благодаря создаваемому ей программному обеспечению, в том числе графическим оболочкам для более удобной работы с операционными системами. Знают ее и за собственный сервис распространения игр и программ в цифровом виде – Impulse. А геймеры запомнили компанию по великолепному сериалу «Космическая федерация» (она же – Galactic Civilizations), 4X-стратегии с ИИ высочайшего уровня. Но года три назад студия решила спуститься с небес на землю и сменить безбрежные просторы галактики на фэнтезийный мир.

Даже на самой маленькой карте легко размещается штук 15 городов. А уж если вы запустите игру на карте гигантской, то искать ближайшего потенциального врага придется долго. Ну, и к тормозам приготовьтесь.

На максимальном приближении видишь, что и как делают ваши подданные в городах. Пользы никакой, но порой завораживает.

ПАТЧИТЬ, ПАТЧИТЬ И ПАТЧИТЬ!

Оценка 4.0 за стабильность относится к базовой версии «Войн магов». Уже после патча 1.06 можно смело ставить 7 баллов, а дальше, думаем, будет лучше. С ранними же вариантами не все так радужно: нас «радовали» постоянными вылетами на рабочий стол, отсутствием экрана боя на некоторых конфигурациях, глуповатым ИИ. Но и сейчас не все проблемы изжиты. Так, часто пропадает музыка в сражениях, да и с утечками памяти разработчики не совладали. Хорошо, что локализация уже будет включать в себя последние «заплатки», и наши геймеры столкнутся лишь с незначительными проблемами.

Если ваш компьютер не справляется с нагрузками на больших картах, переключите на плоский вид, где лишь отряды и всяческие караваны изображаются фигурками. Поначалу разобраться, что есть что, тяжело, но постепенно привыкаешь.

он поделится силой, и некоторые юниты. Но и магия бьет больно, приходится бедным бойцам-контактникам рассчитывать на крепкую броню, удачу, удачу, удачу... Да, чем выше показатель брони вашего отряда, тем чаще стрелы не причиняют никакого вреда, но при схватке равных армий лучники все равно победят. И это печально.

Не менее печально отсутствие «куклы» персонажа. Это привело к еще одной проблеме: возможности использовать десять (двадцать, тридцать, сто – нужное подчеркнуть) одинаковых колец/амулетов у одного и того же героя. Знаете, если к вам в гости заявится персонаж, у которого скорость передвижения по карте, показатели атаки и защиты исчисляются трехзначными числами, мало не покажется. К счастью, ИИ этой дырой в балансе не пользуется, и победить его вполне реально. Если, конечно, вы не схватитесь с двумя-тремя соседями, чьи страны находятся по разные стороны границ вашей великой империи.

Впрочем, довольно ругать Elemental. На самом деле, все неплохо. Да, боевую систему надо доработать и баланс поправить, но остальное сделано на высочайшем уровне. Возьмем строительство поселений. Где еще вы не просто будете ставить здания, с изумлением наблюдая, как десятки строений чудом умещаются на одной клетке поля, но сами решите, куда поставить дома для жителей, куда – храмы, а куда – казармы? При этом город на стратегической карте все разрастается и разрастается, и в какой-то момент придется определиться с его специализацией, потому как построить все просто не хватит места. Да еще и озаботиться защитой надо, ведь если вы наращивали поселение в сторону вражеской границы, то и армия противника дойдет до него быстрее. Вот и мучаешься вопросом не только что построить, но и где построить. Интересен и набор технологий. Какие-то откроют новые полезные точки на карте, другие научат вас возводить те или иные постройки (аналоги Чудес Света прила-

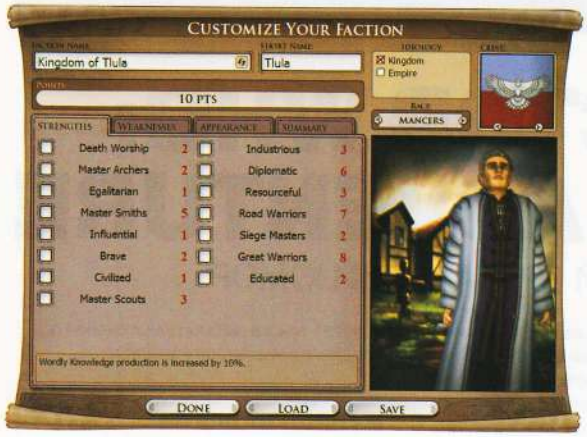
СОТВОРИ СЕБЯ САМ

Можно выбрать на старте партии готового героя, но лучше создать нового персонажа, самостоятельно решая, какие достоинства и недостатки свойственны вашему аватару (а заодно и внешность ему подобрать, какую желаете). Универсальных рецептов нет, но рекомендуем взять профессию Adventurer и талант Tracker, тогда ваш король (император) станет перемещаться по стратегической карте в два раза быстрее, чем без них! А если добавить к этому еще и талант Organized, то армия под командованием правителя перестанет таскаться с черепашьей скоростью, везде поспевая за сувереном. Попробуйте, не пожалеете!

«Светлые» королевства делают землю яркой, «темные» империи – мрачной. Угадайте, какую сторону выбрал автор статьи?

гаются), третьи дадут доступ к улучшенному оружию и доспехам для героев/юнитов, четвертые уменьшат стоимость найма соратников и т.д. и т.п. Да, исследований здесь меньше, чем в «Космической федерации 2», но там-то не приходилось возиться с героями. А здесь надо еще и экипировать подопечных, и следить, чтобы они не погибли в боях, и улучшать им характеристики при повышении уровней. Жаль, что текстовых квестов, как в тех же «Космических рейнджерах», пока в игре нет, и большинство заданий сводится к «сходи туда за чем-то ценным» или «убей кого-то». Но Stardock уже обещает заняться приключенческим компонентом вплотную и выпустить бесплатное обновление с кучей новых миссий.

Порадовала и магия. Разработчики не ограничились банальными вариантами в стиле «нанести урон» или «ускорить юнит». Можно, скажем, увеличить выработку еды в городе, а ведь без пищи дорастить поселение до уровня мегаполиса никак не получится. Но еще более приятно, что нам позволили менять рельеф на карте. Представьте, что враг не ждет нападения с запада, прекрасно зная, что там непроходимый горный хребет. А тут приходите вы, весь в белом, читаете нараспев какие-то неприлично звучащие слова, вуаля – вместо горы появилась равнина. И заранее собранная армия марширует в тыл наглому неприятелю, посмевшему жить прямо над нашими месторождениями нефти... пардон, магических кристаллов. Да, до того разнообразия заклинаний, что было в Master of Magic, игра не дотягивает. Но то ли еще будет. Ведь патчи постоянно добавляют что-то новое. Скажем, возможность создать собственную нацию с различными достоинствами и недостатками. И рано или поздно Elemental превратится в тот шедевр, который все так ждали. Лучше, конечно, рано, чем никогда. ■



▲ *Экран создания собственной расы. На наш вкус, некоторые особенности стоят в условных очках слишком дорого, а другие не мешало бы поднять в цене. Впрочем, мы ведь не истина в последней инстанции.*

ИГРА-РАСКРАСКА

Кто из нас в детстве не красил солдатиков в книжке-раскраске? Точно так же и в «Войнах магов» можно расцветить солдат почти как угодно. Но главное не это. Главное, что нам позволяют самостоятельно создавать типы бойцов. Не нравится «стандартная версия» лучников? Добро пожаловать во внутриигровой редактор, где нетрудно увеличить им скорость передвижения или дать более мощную броню. Число вариаций практически бесконечно, и любая армия легко переделывается под ваши нужды. Пользуйтесь на здоровье.

Графика здесь нарочито мультяшная. Но это только прибавляет игре атмосферы, да и видеокарта без работы не останется, уж поверьте.

С «толстыми» монстрами часто разбираешься в стиле «отбежал-стрельнул-отбежал». И ведь помогает. Если они не слишком быстрые, конечно, не умеют стрелять и не владеют магией.

ПОХОЖЕ НА: Doctor Who: Destiny of the Doctors
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор: Игорь Ерышев

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★½ 4.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0

Наличие Доктора, Эми и T.A.R.D.I.S., остроумные диалоги и сюжет во втором эпизоде, главная музыкальная тема.

Скучный и попросту слабый первый эпизод, тупые противники, повторяющиеся мини-игры, неприятно удивляющая озвучка самого Доктора, платность.

ПОТЕНЦИАЛЬНО ИНТЕРЕСНЫЙ ДЛЯ ФАНАТОВ СЕРИАЛА «ДОКТОР КТО» ПРОДУКТ, ЗАГУБЛЕННЫЙ УЖАСНОЙ ГРАФИКОЙ, ОДНООБРАЗИЕМ И ТЕМ ФАКТОМ, ЧТО ЗА ПРЕДЕЛАМИ СОЕДИНЕННОГО КОРОЛЕВСТВА ЕГО НАДО ПОКУПАТЬ.

5.5

посредственно

DOCTOR WHO: THE ADVENTURE GAMES

ТОЛСТЫЙ БРИТАНСКИЙ ЮМОР

ЖАНР: Adventure
ИЗДАТЕЛЬ: BBC Wales Interactive
РАЗРАБОТЧИК: Sumo Digital
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce FX 5700 или Radeon 9550
ИНТЕРНЕТ: www.bbc.co.uk/doctorwho/dw/theadventuregames

Доктор, Эми и далеки, наши слепые и безобидные захватчики Земли.

До чего же специфические у британцев шуточки. Сначала, видите ли, появилась информация, что BBC, авторы замечательного телесериала Doctor Who (у нас известен как «Доктор Кто»), выпустят аж 4 игры про обаятельного пришельца в человеческом обличье. Фанаты во всем мире взвыли от удовольствия. Ещё бы – раздавать-то будут бесплатно!

Но англичане, как оказалось, всех разыграли. Скачать за бесценок эпизоды из жизни 11-го по счету Доктора могут лишь жители Соединенного Королевства. Все остальные – лесом. То бишь – в онлайновый магазин, услужливо обозначенный на сайте телеканала из трех букв. Делать нечего – мы же любим приключения последнего повелителя времени.

ДОКТОР КТО И ГОРОД ДАЛЕКОВ

Чтобы получить исчерпывающее представление о проекте, достаточно войти в главное меню. Первые секунд десять все хорошо – музыка Мюррея Голда в колонках, телефонная будка на экране... И вдруг из неё выходят наши герои – Доктор (с лицом Мэтта Смита) и Эми (очаровательная Карен Гиллан). У первого штаны сделаны из латекса, а у второй на голове веник. Если это вас не пугает, представьте, что взирать на эти деревянные модели с чудовищной анимацией придется все 4 эпизода (если только движок не сменят).

Но черт с ней, с графикой, «Доктор» всегда славился сюжетом. Итак, Доктор и Эми прилетают в Лондон образца 1963 года, чтобы посмотреть на концерт The Beatles. На месте оказывается, что далеки, злейшие враги повелителей времени (см. телешоу), уже там порезвились, а все население планеты слушает «Битлов» уже на небесах. «Штирлиц насторожился»...

Если описать эпизод одним словом, то слово будет «скука». И дело тут не в стандартной для шоу теме «все было хорошо, пока не пришли далеки», а скорее в том, что перед нами простая, прямолинейная и попросту тоскливая история, за которой неинтересно следить даже вполглаза. Драматизм сведен к минимуму, конфликт решается быстро и легко (в стиле «Команды „А“» – «давай соберем из гайки и болта прибор Судного дня!»), а интересных диалогов толком и не завезли. Даже Мэтт Смит, который предоставил главному герою своё лицо и голос, играет как-то слабо. Его хрип и манера говорить чуть ли не шепотом поначалу вызывают усмешку (тоже мне, Солид Снейк с британским акцентом), а чуть позже – раздражение. Фанаты шоу не дадут соврать – авторы способны на большее.

Впрочем, в одном разработчиков нельзя упрекнуть – сюжет и геймплей идеально друг другу подходят. В том смысле, что игровой процесс нудный, однообразный и вторичный ровно в той же степени, что и сценарий. Все идет по простейшему рецепту – половник стелса, ложка пиксельхантинга (активные предметы легко найти, но порой сложно взять из-за работы камеры) и приправить все это щепоткой мини-игр. Индустрия знает немало примеров, когда из залежалых ингредиентов люди делали что-то невообразимое и захватывающее, но к «Городу» это не относится. Стелс-миссии просто жалкие: далеки, которые поработили Землю, уничтожили всех людей и даже не вспотели при этом, в игре такие же зоркие и страшные, как певец Стиви Уандер. Их поле зрения ограничивается 5 шагами, они ничего не слышат и всегда двигаются по заданному маршру-

«Доктор, Вы смотрели "Нечто"»?

ту, который сможет обойти и пятилетний ребенок. На этом фоне мини-игры, которые возникают то тут, то там, невероятно хороши – жаль только, что их всего три штуки. В таких условиях мизерная продолжительность (40 минут максимум) может показаться даже достоинством пилотного эпизода игры.

ЕСТЬ ЛИ У КИБЕРЛЮДЕЙ КРОВЬ?

Надо отдать авторам должное, второй эпизод (именующийся Blood of the Cybermen) оказался если не на голову, то на полголовы выше предшествующего. В первую очередь в плане повествования. Можно пожаловаться, что история о том, как наши герои попадают на отдаленную станцию, когда там случается катастрофа, порядком приелась (в каждом сезоне «Доктора» происходит нечто подобное в различных вариациях), а у злодея нет адекватной мотивации, но это уже куда лучше шаблонной побасенки о захвате мира. Забавно, что и «Город» и «Кровь» писал один и тот же человек, Фил Форд, а качество второго его продукта, меж тем, так сильно отличается от первого. Диалоги ярче, атмосфера мрачнее – вот это уже в стиле текстов исходного телесериала.

Геймплей при этом перестал работать как снотворное – драматизм происходящего и гнетущая клаустрофобия упорно мешают уснуть, а злодеи пугают куда сильнее пылесосов с вантузом вместо шланга. Однако многие проблемы «Города далеков» (вроде тупости и близорукости патрульных) так и не исправили – просто они стали меньше бросаться в глаза в силу того, что стелс-эпизоды сократились в количестве, а освободившееся место заняли экшн-загадки (врагов, например, иногда надо утихомирить с помощью особенностей местности). Мини-игр стало чуть больше, но дизайнеры умудрились обойтись без самокопирования – тут все по большей части свое. В общем и целом – вполне играбельно.

ОН ОБЕЩАЛ ВЕРНУТЬСЯ

Между первым и вторым эпизодом эпопеи Doctor Who: The Adventure Games всего 20 дней разницы, но прогресс в правильном направлении заметен невооруженным глазом. Графику вряд ли исправят, но если сценаристы придумают что-нибудь качественное, а геймдизайнеры перестанут регулярно делать противникам Доктора лоботомию, то, вполне возможно, к 4-му эпизоду сериал расцветет. И станет нормальной игрой, а не паразитом, живущим лишь за счет оригинального телешоу. ■

Ну как же без этой замечательной реплики далеков...

В некоторых роликах игроку позволяется самому задавать вопросы. Зачем, правда, непонятно – это ни на что не влияет.

ДРАМАТИЗМ СВЕДЕН К МИНИМУМУ, А ИНТЕРЕСНЫХ ДИАЛОГОВ МАЛОВАТО. АВТОРЫ СПОСОБНЫ НА БОЛЬШЕЕ.

В «Крови киберлюдей» локации проработаны заметно лучше тех, что в «Городе далеков».

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Sumo Digital

После прохождения Doctor Who: The Adventure Games может возникнуть вполне обоснованная теория, что разработала это чудо какая-нибудь бедная английская контора, которая трудится за еду и состоит из человек 20, не больше. Но это в высшей мере неверно. Потому что занимались (и занимаются) интерактивными приключениями Доктора люди из независимой компании Sumo Digital, профессионалы 7-летней выдержки. На их счету такие хиты, как Broken Sword: The Angel of Death, Virtua Tennis и гоночный сериал Outrun (родом из аркад, Sumo занимается портированием на консоли). Не очень понятно, почему у такой сильной студии получился настолько слабый квест (возможно, дело в его якобы бесплатности), но мы искренне надеемся, что Sumo все-таки разогреется и выдаст эпизод «Доктора», достойный и телешоу, и их предыдущих работ.

Доктор кто-кто?

Сериал, которому 46 лет. Персонаж, которого играли 11 актеров (завидуй, Джеймс Бонд!). Это все «Доктор Кто», один из самых известных символов Англии во всем мире, наряду с Биг Беном и группой The Beatles. Обаятельный повелитель времени по имени Доктор с 1964 года приковывал к телеэкрану молодых и не очень британцев, а со временем и жителей других стран. Феномен этот выродился в несметное количество пародий и цитат, которыми «грешат» кино, мультфильмы и даже отдельные видеоигры (самая знаменитая из них – синяя будка T.A.R.D.I.S. в первом Fallout). В 1989 году шоу закрыли... Чтобы в 2005 продолжить на постоянной основе с другими сценаристами и актерами (там были Доктора с девятого по одиннадцатый). «Продолжение банкета» признали удачным, и новая армия фанатов возникла буквально за пару лет.

В чем же секрет? В задушевности, остроумии, недюжинном уме и глубине сюжетов, которые пишут самые разные авторы. Лучше всех (общепризнанно) старался Рассел Т. Дэвис (Russel T. Davis), ухитрявшийся не повторять за собой и творить непохожие истории чуть ли не на пустом месте. В прошлом году, к сожалению, он самоудалился из проекта вместе с Девидом Теннантом (David Tennant), исполнявшим роль десятого Доктора. Doctor Who: The Adventure Games посвящена приключениям следующей инкарнации персонажа в исполнении уже нового актера Мэтта Смита (Matt Smith).

ПОХОЖЕ НА: Seamulator 2009, Virtual Skipper
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2-24 игрока

Автор:
Дмитрий Карасев

SHIP SIMULATOR EXTREMES

ИГРУШЕЧНЫЙ КОРАБЛЬ

- **ЖАНР:** Simulation
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Paradox Interactive
- **РАЗРАБОТЧИК:** VSTEP
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 8800GT или Radeon 4850
- **ИНТЕРНЕТ:** www.shipsim.com

Игры, подобные Ship Simulator Extremes, живут в мире воспоминаний из самого глубокого детства. Из того времени, когда слово «игрушка» означало не плоский диск с дыркой посередине, а новенькую модель катера, блестящего на солнце свежей краской. Или бумажный кораблик, плывущий по весенним лужам. Таких «игрушек» здесь десятки. Можно кататься на них вдоль разных берегов, вертеть штурвал в разные стороны, бегать по палубе...

КАК ВЫ ЯХТУ НАЗОВЕТЕ

Шумный порт Нью-Йорка, сияющий в ночи тысячами огней, с каждой секундой становится все меньше. Сухогруз «Титаник-младший» медленно, словно нехотя, выбирается из уютной гавани в неприветливые воды Атлантического океана. Убаюканный общим спокойствием, я лишь в последний момент замечаю торчащий из черной воды риф.

Корабли прорисованы отлично. Единственная проблема – людей на них вы так и не увидите.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★ 5.0

Множество кораблей, управление судами довольно легко освоить, достоверная симуляция, интересная кампания за Гринпис с возможностью поохотиться на браконьеров.

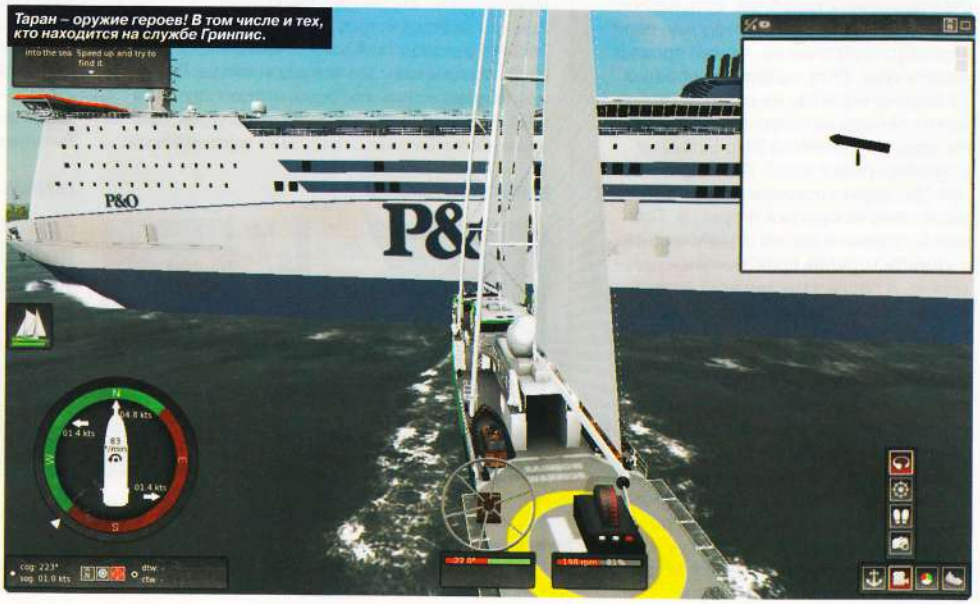
Не самая современная графика, после прохождения кампаний остается только кататься от одного порта к другому. Для избавления от багов необходимо скачать большой патч.

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ СОВРЕМЕННОГО СУДОХОДСТВА – ПОДРОБНАЯ, ЯРКАЯ, НО СЛИШКОМ УЖ ЗАНУДНАЯ.

7.5
хорошо

Плавание по Антарктике в любой момент может превратиться в лихой слалом между айсбергами.

Новая система прорисовки воды работает хорошо. Но вот интерьеры кораблей – это тихий ужас.


Таран – оружие героев! В том числе и тех, кто находится на службе Гринпис.

Выкручиваю штурвал до упора, одновременно сбрасывая скорость, и гигантская туша корабля начинает натужно забирать вправо. Несколько секунд я наряженно жду удара, и лишь потом понимаю, что левый борт прошел в каких-то сантиметрах от подводной скалы. Пронесло...

А ведь могло и не пронести. В плане физики и поведения кораблей Ship Simulator Extremes, как и ее предшественницы, старается быть предельно честной – все-таки творения VSTEP изначально создаются как виртуальные тренажеры для будущих капитанов и штурманов. И лишь затем, после доработки напильником в сторону большей общедоступности, переправляются на прилавки игровых магазинов.

Если после этих слов вы вообразили себе супер-хардкорный симулятор, то спешу вас огорчить – на базовом уровне Ship Simulator Extremes можно усвоить минут за пять. Заучиваем пару кнопок для управления двигателями, цепко хватаемся мышью за штурвал – этого вполне хватит, чтобы пронестись вдоль берега и гордо ткнуться носом в причал. А многим от Ship Simulator Extremes большего и не надо.

Потом, конечно, всплывают всякие неприятные подробности. Например, что нефтяной танкер даже в спокойной воде маневрирует с изяществом пьяной черепахи. Или что управление некоторыми кораблями не в пример сложнее описанного выше. Или что давать команду «полный вперед» в шторм все-таки не стоит.

ПАРОХОДИК ИЗ РОМАШКОВО

Само собой, простым катанием на кораблях туда-сюда сыт не будешь (особенно если вы уже успели опробовать большинство этих танкеров и катеров в предыдущих версиях Ship Simulator). Поэтому VSTEP продолжает свои попытки разнообразить игровой процесс. Так, в Ship Simulator Extremes дебютировала новая система управления погодой. Надоело плавать по спокойной воде – не изволите заказать себе снег или туман? Или, может быть, шторм? А какой – сильный, умеренный, легкий? Дождь с градом добавлять?

Справедливости ради надо заметить, что все это разнообразие на деле сводится лишь к визуальным эффектам, мало влияющим на поведение корабля. Практической пользы нет – разве что вы захотите воссоздать картину «Девятый вал» с участием пассажирского лайнера или заработать морскую болезнь, не вставая со стула...

Еще одно новшество – три полноценных кампании, которые пришли на смену разрозненным миссиям (новые корабли и акватории, кстати, делались специально под них). Самая увлекательная – безусловно, та, что предлагает наняться на службу Гринпис. Согласитесь, не каждый день нам дают гоняться по Антарктике за китобоями-браконьерами или брать на таран судно предпринимателей, сливающих химические отходы прямо в море. VSTEP утверждает, что миссии основаны на реальных событиях, и делает все возможное, чтобы так и выглядело – к заданиям прилагаются репортажи журналистов о ваших геройствах и рассказы настоящих капитанов, участвовавших в подобных операциях.

Во второй кампании мы на туристическом лайнере совершаем переход до острова Бора-Бора (это в Тихом океане) и назад. Третья – по сути, несколько мини-кампаний, объединенных общей «рабочей» тематикой. Она тоже добавляет новый район – северное побережье Франции. Обещанного разработчиками кооператива с совместным прохождением заданий

Неудачная попытка встать на якорь закончилась бы катастрофой, если бы не глюк, позволяющий кораблю двигаться по суше.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Голландская студия VSTEP была создана в 2002 году четырьмя студентами из Роттердама. Вместо того чтобы сделать очередной шутер или RTS, они решили заняться «серьезными играми» (этим термином принято называть всевозможные обучающие программы). Ставка себя оправдала – на данный момент в VSTEP работает 40 сотрудников, а на ее счету больше трех десятков проектов – линейки Ship Simulator, RescueSim (симулятор менеджера по снабжению порта, по желанию можно включать разные стихийные бедствия), DriveZone (для водителей), FireFighter (для пожарных) и другие.

обнаружить не удалось – VSTEP обещает добавить его отдельным патчем. Так что мультиплеер по-прежнему сводится к возможности поплавать туда-сюда в компании друзей.

РИСУНКИ В УЧЕБНИКЕ

В каждой из кампаний есть свои интересные моменты, но они все равно не могут исправить главный недостаток Ship Simulator Extremes – несмотря на все старания разработчиков, их игра остается виртуальным пособием для будущих капитанов. Учебником «Занимательное флотоводство для начинающих». Да, здесь есть детально воссозданные интерьеры множества различных кораблей. Есть настоящее звездное небо, по которому, если верить разработчикам, можно прокладывать курс. Есть подробная справка на каждый корабль, из которой можно узнать весьма интересные сведения... Но игры как таковой в Ship Simulator Extremes крайне мало. Две трети миссий (за редким исключением) – это путешествие из пункта А в пункт Б. Причем во времени нас не ограничивают, а утопить корабль практически невозможно. А после этих заданий остается только любоваться погодными эффектами и пересчитывать кнопки на пульте управления.

Учебник можно с интересом пролистать, полюбовавшись на яркие иллюстрации, и даже, возможно, найти пару интересных абзацев где-то в середине. Но потом он становится скучен и приходится развлекать себя самостоятельно, придумывая, как бы половчее подрисовать рога портрету на первой странице. Так и в случае с Ship Simulator Extremes. Если вы рано или поздно не обнаружите, что пытаетесь ради интереса разбить сухогруз о скалы или пересечь Атлантику на прогулочном катере, то вы – преданный фанат морского дела.

ПОРА НА СУШУ

Говорю это, кстати, без малейшей иронии. Потому что отношение к Ship Simulator Extremes целиком определяется вашим интересом к кораблям в целом. Для большинства творение VSTEP – лишь возможность узнать, сколько кнопок в кабине патрульного катера военно-морских сил Нидерландов. Для тех, кто всерьез решил попробовать себя в роли виртуального капитана, – занятие на довольно долгое время. Для тех, кто с творчеством VSTEP был знаком и раньше, – несколько дополнительных кораблей и акваторий.

P.S. Процесс установки игры – сам по себе неплохой симулятор бета-тестера. Сталкиваемся с проблемой, выясняем на форуме, как ее решить, делаем все как надо – и сталкиваемся со следующей. Да и в самой игре, если не устанавливать оперативно выпущенный разработчиками патч, багов тоже хватает. ■

В НАШЕМ ФЛОТУ ПРИБЫЛО

ORIENT STAR

Макс.скорость: 22 узла (39,5 км/ч)
Размеры: 293x33,5 метров
Типовой пассажирский лайнер, вмещающий 2 тысячи пассажиров плюс 650 человек команды. Подобные суда активно используются для морских круизов в США. К услугам отдыхающих – бар, ресторан, бассейн и даже баскетбольная площадка на верхней палубе.

OCEAN PRINCE

Макс.скорость: 19,5 узлов (35 км/ч)
Размеры: 288x49 метров
Один из героев «рабочей» кампании, корабль для перевозки сжиженного газа. Емкость гигантских полусфер – 157 тысяч кубометров, температура внутри – минус 160 градусов. При необходимости газ может быть переработан на топливо для корабля.

RAINBOW WARRIOR III

Макс.скорость: 16 узлов (30 км/ч)
Размеры: 57x12 метров
Судно, специально спроектированное по заказу Гринпис, его спуск на воду должен состояться в 2011 году. Предназначено для выполнения миссий в условиях экстремальных погодных условий. Имеет вертолетную площадку, способно спускать шлюпки на воду даже при сильном шторме. Его основная задача – доставка активистов Гринпис в район «боевых действий» и высадка «десанта» на вышеупомянутых шлюпках. Является наследником выполнявших те же функции Rainbow Warrior (построен в 1955) и Rainbow Warrior II (построен в 1957, куплен Гринпис в 1959).

ESPERANZA

Макс.скорость: 16 узлов (30 км/ч)
Размеры: 72,3x14 метров
Судно построено в 1984 году в Гданьске по заказу СССР, изначально предназначено для тушения пожаров на других кораблях. В 2002 году выкуплено Гринпис. Используется и как транспорт, и как «наступательное оружие» во время акций, когда активисты обстреливают другие корабли из водяных пушек.

Главный плюс «туристической» кампании – вставные эпизоды с гонками на катерах.

Наблюдать за штормом с командного мостика гигантского танкера... Впечатляет, чего уж там.

6 номеров **564 руб.**
13 номеров **1105 руб.**

6 номеров **785 руб.**
12 номеров **1420 руб.**

6 номеров **1110 руб.**
12 номеров **2016 руб.**

6 номеров **810 руб.**
12 номеров **1470 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2310 руб.**

6 номеров **900 руб.**
12 номеров **1720 руб.**

6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

Release by NALSUR kosmos

ПОДПИШИСЬ!

ВЫГОДА + ГАРАНТИЯ

Редакционная подписка без посредников – это гарантия получения важного для Вас журнала и экономия до 40% от розничной цены в киоске

shop.glc.ru

8-800-200-3-999

6 номеров **450 руб.**
13 номеров **975 руб.**

только на сайте

4 номера **556 руб.**
8 номеров **1008 руб.**

6 номеров **630 руб.**
12 номеров **1130 руб.**

6 номеров **765 руб.**
12 номеров **1380 руб.**

6 номеров **960 руб.**
12 номеров **1740 руб.**

6 номеров **1130 руб.**
12 номеров **2060 руб.**

6 номеров **890 руб.**
12 номеров **1630 руб.**

только на сайте

2 номера **284 руб.**

3 номера **630 руб.**
6 номеров **1140 руб.**

6 номеров **2205 руб.**
12 номеров **3890 руб.**

6 номеров **2150 руб.**
12 номеров **3930 руб.**

6 номеров **2178 руб.**
12 номеров **3960 руб.**

(game)land

МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

ПОХОЖЕ НА: Европа 3: Великие династии, День победы 3
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2-32 игрока

Автор: Андрей Окушко

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Victoria 2
- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Paradox Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Paradox Interactive
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 8800 или Radeon соответствующего класса
- **ИНТЕРНЕТ:** www.victoria2.com

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ВИКТОРИЯ 2

ВЕК ПРОГРЕССА И РОСТА ВЕЛИКИХ ИМПЕРИЙ

Paradox продолжает дело перевода своих глобальных исторических стратегий на новый трехмерный движок. Но красота (относительная) – не главное достоинство «Виктории 2». Мы любим подобные игры за возможность изменить мир, пусть и в виртуальной реальности. А уж инструментов для такого изменения разработчики предоставили более чем достаточно.

Хочешь не хочешь, а реформы в стране проводить придется. Иначе недовольное население восстанет, солдаты переметнутся на сторону революционеров, и о планах по порабощению мира придется забыть надолго.

«Виктория 2» – это, наверное, первый проект от Paradox за много лет, вышедший без вороха багов. Поклонники знают, сколько возни и мучений было с базовыми версиями игр студии, как много ярости выплескивалось на форумы после десятков вылетов на рабочий стол и бесконечных тормозов. Впрочем, совсем-совсем без проблем не обошлось – часика через четыре после запуска пришлось выйти из игры и зайти снова, потому что возникающие по необъяснимой причине утечки памяти портили всю картину. Но, поверьте, это малость в сравнении с тем, что было раньше. Даже хочется выписать отделу тестирования почетную грамоту и выставить твердую четверку за работу. А отделу разработки выдать медаль за прилежное обучение. В кои-то веки студия Paradox разъяснила все непонятные моменты механики четко и внятно. Даже те, кто слыхом не слыхивал о понятии «экономика» в первой «Виктории», теперь смогут разобраться в ней за полчаса. Ну, хорошо, за час. Благо, ИИ активно поможет игроку – если не хотите возиться со строительством фа-

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★½ 8.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★ 6.0

Во второй части сериала стало меньше ненужной возни с экономикой и группами населения, при этом войны и дипломатию сделали интереснее.

Кампания лишь одна, ИИ излишне агрессивен, восстания вспыхивают слишком часто, а некоторые страны сильнее, чем в реальности.

МЫ СНОВА ПО ВОЛЕ PARADOX МЕНЯЕМ ИСТОРИЮ, ПЕРЕКРАИВАЯ КАРТУ МИРА. РАЗВЕ НЕ ВЕЛИКОЛЕПНО?

8.0

очень хорошо

Провинции группируются в регионы, и забирать их по итогам победоносной войны можно лишь пачками. А чем больше страна, тем тяжелее убедить ее отдать хотя бы малюсенький регион. Так что с Россией лучше не воевать без необходимости. Ну, или мириться побыстрее.

Железные дороги – дело в хозяйстве нужное. Они ведь, помимо прочих бонусов, еще и производительность заводов повышают. А значит, денег, если завод прибыльный, станет больше. Деньги же – наше все, без них и промышленность не улучшишь, и армию с флотом не создашь.

Число доступных для найма войск зависит от количества желающих пойти в солдаты, а таких без достойного финансирования днем с огнем не сыщешь. В общем, денег министерству обороны лучше не жалейте.

Либералы у власти легко губят всю промышленность в стране, руководствуясь доктриной закрытия всех неприбыльных заводов. Доходит до смешного, когда фабрика этими умниками уничтожается сразу после постройки. Еще бы, она ведь ушла в минус, закупая ресурсы, значит, не нужна!

брик, прокладкой железных дорог и закупкой товаров на склады вручную, есть возможность привести к власти в выбранной стране партию, которая передоверит эти операции капиталистам и прочим группам населения. Или раздать ценные указания, объяснив «железному мозгу», в каких провинциях надо срочно улучшить инфраструктуру, а куда привлечь больше управленцев. Вам же в таком случае остается самое сладкое: войны и дипломатия.

Войны, к слову, вести придется часто, вне зависимости от того, выбрали вы государство в Азии, например Кокандское ханство, или центральноевропейскую державу наподобие Австрийской империи. С агрессивностью ИИ разработчики явно переборщили: даже миролюбивая в реальной истории Швейцария раз за разом ввязывается в совершенно ненужные ей альянсы и начинает сражаться со всеми подряд. И ладно бы она схватывалась с какой-нибудь Баварией, до которой рукой подать. Так нет же, обязательно надо вступить в войну со Швецией. Или вовсе с Персией. Нет, ну понятно, всем хочется заиметь колонию или хотя бы зависимую страну, но не до такой же степени?

Впрочем, если вы отдаете экономику на откуп ИИ (а управлять ей вручную, когда страна разрастается до сотни провинций, дело непростое), то постоянные изменения внешнеполитической обстановки только радуют. Согласитесь, было бы скучно сидеть и ждать у моря погоды, лишь раз в год-полтора выбирая направление исследования технологий да изредка сталкиваясь с историческими или случайными событиями. А так постоянно приходится следить за происходящим вокруг и очень осторожно играть на международной арене. Ведь стоит зарваться и начать захватывать всех подряд, как вы немедленно ввяжетесь в битву не на жизнь, а на смерть со всем миром. Итог, думаю, понятен без объяснений.

И не забывайте, что война – лишь продолжение политики. Если уж очень хочется отвесить полноценного пинка соседу, лучше предварительно заключить альянс с двумя-тремя сильными странами. И постараться не испортить с ними отношения до начала боевых действий, чтобы не оказаться в ситуации, когда союзники вас покинули, а друзья-товарищи потенциальной жертвы радостно сбежались на огонек. И вот уже приходится сражаться с коалицией, намного превосходящей вашу страну по силам и средствам. Кстати, особенно интересной она станет, если вы выведете свое государство в узкий круг великих держав. Тогда и только тогда можно понять, что есть настоящая борьба за сферы влияния и место под солнцем. Осталось дожить до этого светлого часа (или сразу выбрать великое государство).

А дожить помешают не только внешние враги, но и внутренние. Время-то неспокойное (с 1836 по 1935-й), революции и волнения всяческие случаются просто пачками. Так что столкнуться с повстанцами (причем самыми разными – как коммунистами, так и реакционерами или националистами) придется не раз. На мой взгляд, создатели тут даже переборщили, сделав восстания частыми, но не научив ИИ с ними бороться. И если игрок справиться с ними вполне способен (при условии, конечно, что бунтует не вся страна – такое тоже бывает), то страны, управляемые компьютером, часто почти полностью оккупируются ин-

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Paradox Interactive – тот самый случай, когда студии удалось найти незанятую нишу и активно ее раскрутить. Взявшись продвигать в массы дело глобальных исторических стратегий, компания обзавелась кучей поклонников, и в итоге активно разрабатывает тему уже лет десять, превратившись из малоизвестной студии в крупного издателя игр. А «Виктория 2» – лишь еще один шаг в деле «застройки» истории от времен Древнего Рима до Холодной войны. Шаг не первый, но уж точно и не последний. Ждем сиквела «Крестоносцев»?

ЕСЛИ ОЧЕНЬ ХОЧЕТСЯ ОТВЕСИТЬ ПИНКА СОСЕДУ, ЛУЧШЕ ПРЕДВАРИТЕЛЬНО ЗАКЛЮЧИТЬ АЛЬЯНС С ДВУМЯ-ТРЕМЯ СТРАНАМИ.

сургентами и не могут оказывать сопротивление внешней угрозе. Правда, это уже пообещали исправить в патче 1.2, который должен появиться до выхода номера в свет.

«Виктория 2» – игра не революционная, а эволюционная. Она не продемонстрировала чего-то эпохального, зато практически до идеала отточила наработки первой части, убрала микроменеджмент групп населения (хотя некоторые уже требуют вернуть его обратно), ввела обновленную дипломатию. Лучшей стратегии про эпоху, когда прогресс шел семимильными шагами, а войны все еще хотя бы иногда велись по-рыцарски, вы не найдете. Сколько бы ни искали. ■

Армиям других стран можно разрешать гулять через свою территорию. Лучшего способа ослабить потенциальных соперников, живущих по соседству и решивших повоевать, пожалуй, нет.

Постоянные восстания почти уничтожили США. Тут вам и Конфедерация отделилась, и Новая Англия независимость провозгласила, и даже некая Манхэттенская коммуна образовалась. Да еще и войны с соседними Великобританией и Мексикой «помогли»...

ПОХОЖЕ НА: сериал «Пенумбра»
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Денис Кублицкий

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Amnesia: The Dark Descent
- **ЖАНР:** Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Frictional Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Frictional Games
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие, видеокарта уровня GeForce FX или Radeon 9600
- **ИНТЕРНЕТ:** www.snowball.ru/amnesia

АМНЕЗИЯ. ПРИЗРАК ПРОШЛОГО

ВЫ БУДЕТЕ БОЯТЬСЯ

Что портит большинство ужастиков? Очевидно, способность главного героя защищаться. О каком страхе перед неизвестным можно говорить, если это самое неизвестное можно отправить обратно в ад с помощью кстати подвернувшегося под руку холодного или огнестрельного оружия? В чем ужас, если переживать приходится только о количестве оставшихся патронов и расположении следующего чекпоинта?

«Давайте оставим игрока абсолютно безоружным и заставим его полагаться только на скрытность и смекалку», – подумали сотрудники Frictional Games и угадали. «Пенумбра» пугала по-настоящему, вселяя животный страх перед собаками и гуманоидами, от которых можно было только спрятаться или убежать. Ужасен был не сам факт появления монстра, а то, что ему было нечего противопоставить – так и ползал главный герой всю игру по темным углам, вздрагивая от малейшего шороха и баррикадируя двери за спиной ящиками и столами. Честная физика предоставляла возможность защититься от противника, в то же время являясь единственным способом решения головоломок, выдержанных в духе Half-Life 2. «Амнезия» берет уже готовую формулу и добавляет в нее новые элементы, делая приключения еще «страслее и ужаслее».

Некоторые залы выглядят очень красиво, но даже на таких скриншотах видно, что движок игры не блещет.

ПАЛАТА №4

Если в «Пенумбре» главный герой терял над собой контроль, глядя на монстра или, например, в пропасть, то теперь наш протеже натурально сходит с ума, долгое время находясь в темноте или становясь свидетелем необъяснимых событий. Внезапно захлопнулась дверь или порыв ветра затушил освещающие коридор факелы – Дэниела бросает в дрожь, а изображение на мониторе размывается и «плывет», заставляя игрока не только сопереживать, но и пытаться сохранить рассудок героя в относительной ясности. Оставаясь на свету (можно использовать керосиновую лампу, а также зажигать стационарные свечи и факелы), собирая разбросанные по замку документы, решая загадки и продвигаясь дальше по сюжету, вы будете улучшать душевное состояние Дэниела, хотя сохранить кристальную ясность ума не получится – необъяснимого и ужасного в окружающей тьме предостаточно. К тому же главный герой ничего не помнит – если верить им же написанной записке, это даже к лучшему. Послание самому себе также призывает убить Александра – владельца расположенного в Пруссии замка, в котором англичанин Дэниел невесть как оказался. Впрочем, как и все здешние тайны, к концу игры она станет явной: обнаруживая оставленные Александром и Дэниелом записи, мы по крупицам воссоздаем в меру запутанную историю, связанную с древними могущественными артефактами. Продвигаясь вглубь замка, Дэниел будет вспоминать свои разговоры с Александром, все больше осознавая серьезность происходящего: досаждает ему не только безумие.

ВЫЙТИ ИЗ СУМРАКА

Похожие на плод любви Франкенштейна и зомби существа – типичные враги, с которыми Дэниелу предстоит столкнуться в замке. От них можно убежать, спрятаться в тени или забраться в шкаф – как и предшественники из «Пенумбры», здешние гуманоиды лишены мозгов. Причем через некоторое время они просто исчезают, заставляя задуматься, а не плоды ли это воспаленного воображения нашего героя. Бьют, в любом случае, больно – хлипкий Дэниел может выдержать лишь пару ударов (лечащие бутылочки присутствуют, но малополезны), после чего отправляется... отнюдь не к предыдущей точке сохранения, которых здесь нет, а в начало текущего отрезка уровня, причем весь прогресс сохраняется. Однако это не означает, что на монстров можно бежать с поднятым флагом – авторы сознательно «запирают» игрока в ситуациях, из которых нужно найти выход. Например, по сюжету

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★½ 8.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0

Одна из немногих (если не единственная) современных игр, действительно способная загнать душу в пятки, при этом радуя дизайном локаций.

По меркам квестов, загадки слишком просты, а бегать по коридорам и перетаскивать ящики быстро надоедает.

ЕСЛИ ВАМ ХОЧЕТСЯ ПОЩЕКОТАТЬ НЕРВЫ – ГАСИТЕ СВЕТ, НАДЕВАЙТЕ НАУШНИКИ И ЗАПУСКАЙТЕ «АМНЕЗИЮ».

7.5

хорошо

СОХРАНИТЬ ЯСНОСТЬ УМА НЕ ПОЛУЧИТСЯ – НЕОБЪЯСНИМОГО И УЖАСНОГО В ОКРУЖАЮЩЕЙ ТЬМЕ ПРЕДОСТАТОЧНО.

вы часто будете оказываться в комнатах с одним входом, чтобы взять нужный для прохождения предмет. Обычно (сюрприз!) в эту комнату будет приходить монстр – и если от него не получится спрятаться или убежать, после «смерти» игра продолжится в той же самой комнате с тем же самым врагом. Звучит слишком просто? Так оно и есть, но свою дозу адреналина вы получите. К тому же другие типы местных обитателей могут вселить ужас одним своим видом или его отсутствием: я тоже ошибочно полагал, что топот ног невидимого противника – это не страшно. Разработчики умело манипулируют звуками и визуальными эффектами, нагнетая обстановку, но не скатываясь до банальностей, вроде волосатых девочек и крюкастых маньяков.

ГДЕ РЕАЛЬНОСТЬ?

Загадки в «Амнезии» такие же простые, как в «Пенумбре»: физические (обычно что-нибудь разбить или сдвинуть, подобрав и метнув камень, или найти нужную вещь в завале ящиков) и инвентарные головоломки. С комбинацией предметов проблем не возникает, все предельно логично: чтобы разбить ржавый навесной замок, нужно совместить молоток и долото, а затем «применить» получившуюся связку к двери. Замок прочнее придется предварительно полить кислотой, а заклинившую дверь легко выломать ломом. Даже бегать за предметами далеко не нужно – они лежат в соседних комнатах или остаются после решения предыдущих задач. Решен и вопрос утилизации ненужного хлама: скажем, дрель пригодится три раза, после чего сломается. Очевидно, что прожженным поклонникам квестов игра покажется слишком простой – здешние задачки служат лишь добавкой к незамутненному хоррору. И это вам не манекены по Сайлент Хиллу гонять – страшно будет точно. ■

Светлых (хотя бы относительно) мест в замке практически нет. Большая часть времени проходит в темноте или при свете факелов и ламп.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

FRICTIONAL GAMES

Небольшая шведская студия Frictional Games дебютировала в 2006 году с проектом «Пенумбра», который на самом деле являлся лишь технической демонстрацией HPL Engine – движка собственной разработки. Игровой общественности демка понравилась, и уже в следующем году компания выпустила полноценную игру «Пенумбра: Истоки зла» – первую часть трилогии, которую в 2008 завершил выход «Дневников мертвецов» и «Реквиема». «Амнезия», по сути, та же самая «Пенумбра», но на обновленной версии движка, с новым сюжетом, локациями и более продвинутой механикой «безумия» главного персонажа. В целом не подвели.

Смешать четыре ингредиента в правильной последовательности – чуть ли не самая сложная в «Амнезии» задача.

Врагов здесь нужно видеть только со спины. Иначе смерть. Обратите внимание на размытие картинки по краям – от вида «страшилок» Дэниел начинает сходить с ума.

Автор:
Сергей Думаков

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

Количество червей в команде и в одиночной, и в сетевой игре ограничено четырьмя головами. Для, стало быть, динамики и драйва.

WORMS: RELOADED

СУПЕРОВЦЫ НАНОСЯТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Valve
- **РАЗРАБОТЧИК:** Team 17
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие, видеокарта уровня GeForce 4 или Radeon соответствующего класса
- **ИНТЕРНЕТ:** www.team17.com

Труженики каким-то чудом выжившей в эпоху зубастого капиталистического игростроя студии Team 17, похоже, слишком поздно поняли очевидную для всех остальных истину: не всякое три-дэ полезно для девелоперского кошелька. Попытка идти в ногу со временем сыграла с сериалом Worms злую шутку: гениальный, без дураков, франчайз намертво застрял в трехмерной трясине.

Лучшей частью линейки так и остался расширенный и дополненный вариант второй части – Worms Armageddon, последний из плоских (недоразумение Worms World Party не в счет). Последующие неуклюжие инсталляции – Worms 3D, Worms Forts: Under Siege и Worms 4: Mayhem – вызывали сплошное недоумение. Куда делись фирменные легкость и задор? Что случилось с липучей, точно скотч, игровой механикой? Почему эти милые бесшабашные розовые создания стали так жалки? Ответ один: такое бывает, когда живое существо с корнем вырывают из родной реальности и помещают в другую – изначально чуждую и враждебную. Червяки понятия не имеют о третьем измерении, потому что по-настоящему существуют лишь в двух. Впрочем, довольно о грустном: боевые беспозвоночные волею всемогущих создателей возвращаются к нам такими, какими должны быть. Worms: Reloaded никакая не новая часть, а именно что перезагрузка той самой Armageddon. Добольно натужных экспериментов – мир червей, как оказалось, страшно консервативен. Одна неприятная мелочь (об этом сразу, чтобы потом о плохом не говорить вообще), однако, заслуживает упоминания – Worms: Reloaded распространяется через сервис цифровой дистрибуции Steam, со всеми вытекающими. Будьте любезны обеспечить постоянное интернет-соединение и наличие рабочей учетной записи; о перспективе таскать дистрибутив с собой на флэшке (он небольшой, всего триста с небольшим мегабайт) можно забыть сразу, пусть вы хоть тысячу раз его оплатили, нет «стима» – нет новых «червяков», такие дела.

КАК ЭТО РАБОТАЕТ

Теперь о главном: случилось. Понимаете, есть вещи, которые делают этот мир намного ярче одним своим существованием. Для меня, например, такими вещами, среди прочих, являются песни Александра Барда, книги Стивена Кинга и Worms. Это чистое, незамутненное СЧАСТЬЕ вот именно такими буквами: если день не задался – послушай песню, прочитай пару страниц или сыграй партию в «червяков»... и поблекшие краски вновь расцветут, настроение улучшится, в жизни вновь появится смысл. Стал ли мир лучше с выходом Worms? Не знаю. Был бы он хуже без них? Определенно.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0

Новые режимы игры, ландшафты и виды оружия.

Технически это тот же Armageddon. Всего того, что перечислено графой выше, могло бы быть и побольше.

БОЕВЫЕ ЧЕРВИ СНОВА С НАМИ – СПУСТЯ ДЕСЯТЬ ЛЕТ. СОБСТВЕННО ГОВОРЯ, ПОДОБНЫЕ ЧУДЕСА ТОЛЬКО РАЗ В ДЕСЯТЬ ЛЕТ И СЛУЧАЮТСЯ.

8.5

очень хорошо

Казалось бы: слегка доработанная идея древней игрушки Scorched Earth, ничего нового – разрушаемое игровое поле, две команды, арсенал оружия... и вот такой результат. Многие, многие часы, проведенные за клавиатурой, обжигаю-

Одно из новых орудий возмездия в действии: ядовитый удар! Видов дистанционного оружия вообще стало больше.

Явление Великого Осла. В режиме тренировки можно расставить по полю розовых болванчиков и издеваться над ними сколько душе угодно.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Команда Team 17 была создана в 1987 году и специализировалась в то время на игровых проектах для платформы Amiga. Игра Worms, вышедшая в 1995 году, была всего лишь вторым релизом студии – и самым успешным за всю ее историю. «Черви» были портированы на PC, «Маки», консоли Super Nintendo, PlayStation, GameBoy, Sega Genesis, Sega Saturn и даже Atari. Своим успехом Worms и ее продолжения обязаны уникальному мультяшному стилю, прекрасной анимации и персонализации главных героев, огромному количеству отсылок к современной поп-культуре и брутальному боевому юмору. На сегодняшний день сериал насчитывает двадцать два выпуска на различных платформах и является главным брендом Team 17.

ще горячий хот-сит и на всю оставшуюся жизнь впечатавшийся в подкорку клич «Змей Горыныч!» Легенда, нестареющая классика, золотой фонд. Неужели это можно повторить?

Конечно, нет – да и глупо было бы пытаться. Просто Team 17 продают ту же самую игру второй раз… и никому, наверное, кроме них, это бы с рук не сошло. Механика и внешний вид Worms: Reloaded – это механика и внешний вид вторых «червей», с легкой поправкой на прошедшее время (с легкой – потому что графические улучшения здесь не столь внушительны, как можно было бы ожидать: в эпоху тотального 3D и PhysX максимум, что может предложить Worms: Reloaded, это блюр рисованных задников). Это важно помнить еще до покупки, потому что иначе высок шанс в игре разочароваться. Из действительно нового – пара режимов одиночной игры и система внутриигровой валюты. Последняя выдается за выполненные задания и тратится в местном магазине на дополнительные виды ландшафта, специальные миссии и разную милую мелочь вроде бонус-дизайна червячьих шляп. К синглу разработчики вообще подошли ответственно: кроме привычной кампании игра может предложить качественный тренировочный режим и новую забаву Bodycount, в которой единственный червяк под нашим управлением за ограниченное время должен справиться с превосходящими и постоянно прибывающими силами противника. Впрочем, и среди сетевых режимов можно найти кое-что любопытное – например, гонки на веревках.

ПОСМОТРИ, ЧТО У МЕНЯ ЕСТЬ

Арсенал, по большей части, тоже остался прежним. Есть несколько новинок – возвращающая к жизни мертвых бойцов грозовая туча, магниты, которые отражают и притягивают снаряды, турели и еще несколько классных штук – но в обычном бою используются, в основном, все те же базуки, шотганы и гранаты. Это относится и к искусственному интеллекту, который хоть и несколько поумнел (отныне болванчики способны даже использовать парашют, ну а применительно к прочему арсеналу они унаследовали от предков звериную расчетливость и точность), но все равно предпочитает выяснять отношения с помощью мин и динамита. Святые гранаты, Монументальные Ослы и прочие «Армагеддоны» по-прежнему выдаются по большим праздникам, что очень правильно: пусть авторами и заявлено сорок семь видов оружия и техсредств, соль Worms в другом.

Это всегда была очень тонкая, умная игра – к счастью, таковой и осталась. При желании хитроумные локации можно нарисовать самому, от руки (встроенный редактор великолепен), но и случайно генерируемые почти всегда задают схватке бешеный темп быстрых шахмат. Тут имеет значение все – и перепады высот, и направление ветра, и очередность ходов, и разбросанные по уровню ловушки. Впервые в своей истории Worms предлагают полноценный онлайн-режим (правда, опять-таки через Steam), и вот уж где начинаются настоящие чудеса! Желающих сыграть – хоть отбавляй, вариантов настройки матча – куча, кастомизация команды позволяет создать хоть бригаду хищников, хоть походный набор рыбака (это когда у червя из головы, натурально, торчит острый крючок). Если вариантов одиночной игры Worms: Reloaded по-настоящему много, то потенциал сетевой игры, без ложного кокетства, бесконечен. Одиннадцать лет войны, гигабайты и гигагерцы спустя, мы вновь запускаем в небо суперовцу… и пока за ее белоснежной спиной развевается алый плащ, мы чувствуем, что все идет именно так, как должно. Глаз за глаз, хвост за хвост – какая уж тут, к черту, ностальгия! ■

Анимация червяков – потрясающая! Они постоянно корчат рожи, дразнят соперника или, как здесь, всячески изображают страдание – до смерти остался десяток хитпойнтов.

Гонки на веревках. Настоящая сумятица начинается, когда к цели несутся четыре игрока – а уровни, как нарочно, один запутанней другого.

ПОХОЖЕ НА: King's Bounty: Принцесса в доспехах, King's Bounty: Легенда о рыцаре
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор: Александр Барышников

- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-Софтклаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Katauri Interactive
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 6600 или Radeon соответствующего класса
- **ИНТЕРНЕТ:** www.kingsbounty.ru

KING'S BOUNTY: ПЕРЕКРЕСТКИ МИРОВ

НАНОДОПОЛНЕНИЕ

Уобрусевшей серии King's Bounty есть одна опасная, разрушительная черта – она поглощает время в немыслимых масштабах. Битую неделю я порывался написать этот текст, запускал «Перекрестки миров», чтоб по горячим следам излить на страницы свои переживания, и что бы вы думали? Число знаков в рецензии никак не прирастало, зато игра была пройдена насквозь. Отличный результат для Katauri, а вот для меня… Я, впрочем, срочно бегу исправляться.

Единственная в мире женщина-вождь по имени Хапуга в пяти минутах от выхода на пенсию.

Первым делом хочется сказать: не верьте. Не верьте ушлым маркетологам, рассказывающим про «масштабное дополнение к знаменитой саге». Спору нет, сага знаменитая, более того, любую игру из серии King's Bounty можно смело селить на локальный игровой Олимп – она составит достойную компанию таким отечественным бестселлерам, как «Ил-2 Штурмовик», «Блицкриг», «В тылу врага» и всем их многочисленным отпрыскам. Загвоздка в другом – в масштабах, которых нет. Обо всем по порядку, впрочем: «Перекрестки миров», выпущенные спустя год после релиза предыдущей игры в серии King's Bounty, приглашают нас ознакомиться аж с тремя новыми кампаниями. Внимательно смотрим на первую из них: «Защитник Короны» – это продолжение сюжетной линии, начатой в «Принцессе». Несмотря на то что адский демон, собиравшийся вдоволь набедокурить, повержен, Родина по-прежнему слегка в опасности. Принцесса Амели, плавно покачивая бедрами, отправляется защищать свою вотчину от вторжения ползучих и пресмыкающихся гадов – рубит налево и направо змей, крокодилов да ящеров, получая из окрестных амбаров подкрепление в виде черных драконов и собирая подножный лут. Интерес поддерживается благодаря уникальным аренам, на которых разворачиваются сражения: враг то толпится у казарм, которые поставляют ему свежие отряды, то огораживается заборами, то

еще чего удумает. К сожалению, вторжение оказывается немощным – всего на шесть потасовок, поэтому вдосталь насладиться изощренным дизайном арен мы не успеваем.
Вторая кампания – «Чемпион арены» – повествует о мытарствах наемника Артура, которому кровь из носу нужно на пресловутой арене всех победить. Всех – это семерых нетривиальных героев и восьмерых боссов-гигантов, что уже встречались нам в других играх серии. Вы их отлично помните: паук-переросток, бройлерный кальмар, робот-бурильщик и тому подобная нечисть. Веселье подогревается тем, что получить доступ к наиболее сильным войскам сразу нельзя и приходится изворачиваться, чтобы выиграть хотя бы пару сражений с помощью крестьян и агрессивных кустов. Впоследствии нанимать кого попало все равно не дадут – связи Артура с орками раздражают ящеров, а общение с мертвяками страшно злит живых персонажей, поэтому приходится выбирать, с кем дружить и чьих бойцов покупать.
Обе новые кампании – «Защитник короны» и «Чемпион арены» – с легкостью проходятся за один вечер. А что же «Поход орков», главный пункт в списке достоинств «Перекрестков»? Это все та же исхоженная вдоль и поперек кампания «Принцессы в доспехах» от 2009 года, подвергнутая легким изменениям. К сожалению, все новинки приходится искать с микроскопом – они запросто теряются среди «старинок», с которыми мы уже успели ознакомиться ранее. Ниже по курсу – краткий перечень нововведений. Во-первых, неподалеку от стартовой точки выросла Башня, представляющая собой пятиэтажную арену с нетривиальными соперниками. Один из них, например, превращает все свои войска в бойцов того же типа, что воюют на вашей стороне. Придете к нему с десятком драконов – он наколдует себе сотню таких же, и все, можно смело перезагружаться. Веселое место, но проходится довольно быстро. Во-вторых, в кампании появился один (целый один!) новый квест, связанный с орками и их идейными разногласиями. Отступников, как вы догадываетесь, придется успокоить путем вышибания из них духа вон, и на этом поход орков заканчивается.
Единственное изменение игровой механики коснулось лишь расы орков – теперь они используют свои наиболее сильные специальные способности не когда бог-жаба на душу положит, а только после накопления определенного уровня «адреналина», поступающего в орочью кровь исключительно в награду за уничтожение врагов. Прочие дополнения в кампании и того мельче: 13 заклинаний, 12 из которых позаимствованы у духов шкатулки из первой части, 9 уже знакомых типов войск с альтернативной боевой раскраской, да 70 новых предметов, благодаря которым собрать полный «именной» комплект артефактов стало в разы сложнее – из-за непутевого алгоритма распределения пожитков по миру игры часть из них существуют в двух копиях, а некоторые, наоборот, днем с огнем не сыскать.
На этом все.
Если вы, позабыв снять с ушей PR-лапшу, ждали чего-то более существенного, увы вам: масштабного дополнения не существует, а новые «плюшки» слишком малочисленны, чтобы существенно изменить ощущения от очередного прохождения кампании. Тем не менее, в любом своем виде King's Bounty невероятно прекрасна. Веселая, красочная, притягательная – совершенно нездешнего качества игра. Если по какой-то нелепой причине год назад вы оставили «Принцессу в доспехах» без должного внимания – бегом в магазин за «Перекрестками миров». Если планировали переигрывать «Принцессу» – опять-таки, срочно отоваривайтесь. Неделя счастливой жизни обеспечена. ■

Вредоносная арена подыгрывает противнику, ослабляя нежить и демонов в армии принцессы.

Бог-жаба обожает есть претендентов на титул чемпиона арены.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0

+ Расширенное переиздание прекрасной игры.

– Неприлично мало нововведений.

ОТЛИЧНЫЙ ПОДАРОК ДЛЯ ЯРЫХ ПОКЛОННИКОВ И НЕОХВАЧЕННОЙ АУДИТОРИИ. «ПРОМЕЖУТОЧНЫЕ» ПОЛЬЗОВАТЕЛИ БУДУТ РАЗОЧАРОВАНЫ.

8.0
очень хорошо

Release 64
NALSUK kosmos

О РАЗРАБОТЧИКЕ

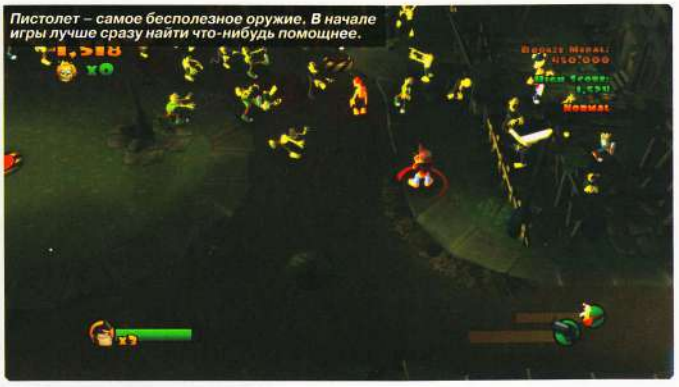
Katauri Interactive – одна из лучших (если не лучшая) отечественных компаний, разрабатывающих компьютерные игры. Прославившись в очень узких кругах благодаря стратегии «Генерал», к 2002 году товарищи завоевали любовь ширнармасс благодаря серии приключенческих стратегий «Космические рейнджеры». В 2004 году основатель компании Дмитрий Гусаров принял решение о переезде и подошел к вопросу с размахом: Katauri Interactive из родного Владивостока перебралась в Калининград. В 2008 году увидела свет новая игра переселенцев – «King's Bounty: Легенда о рыцаре». Проект собрал массу позитивных откликов, и благодарные разработчики решили выпускать по одному продолжению в год: в 2009-м вышла «Принцесса в доспехах», а буквально позавчера – «Перекрестки миров».

Враг забаррикадировался по ту сторону моста. Придется прорываться сквозь частокол из громоотводов.

ПОХОЖЕ НА: Crimsonland
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночная на 1 игрока

Автор: Иван Сапров

Почти всю игру мы будем поджигать зомби с помощью вечно горящего факела, однако по ходу станет доступен и огнемет.


Пистолет – самое бесполезное оружие. В начале игры лучше сразу найти что-нибудь помощнее.

BURN ZOMBIE BURN!

АРКАДА В ИЗОМЕТРИИ О МАССОВОМ СОЖЖЕНИИ МЕРТВЕЦОВ

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: P2 Games
РАЗРАБОТЧИК: Doublesix Games
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: низкие, видеокарта уровня GeForce 6800 или Radeon X800
ИНТЕРНЕТ: www.burnzombie-burn.com

Burn Zombie Burn! вышла за пару недель до релиза Dead Rising 2, и в этом есть доля символизма: новая игра от инди-разработчиков из Doublesix наверняка подогреет интерес к теме восставших из могил. Вечно горящим факелом.

Burn Zombie Burn! – это очередная аркада в изометрии, где, бегая по маленькому уровню, нужно методично расправляться с полчищами врагов, роль которых исполняют зомби. Орудия убийства здесь в основном тривиальные: пистолет, автомат, дробовик, бензопила, бейсбольная бита. Ключевая особенность всей игры в том, что противников лучше всего убивать ровно в два шага – сначала поджигать, а потом метким выстрелом или образцовым ударом по голове отправлять назад, на тот свет, однако это не спасает несколько устаревшую игровую механику, которую оценит далеко не каждый.

ГОРИ ЯСНО

Мертвецов, впрочем, можно и не жарить, но тогда интерес игры существенно снизится. Во-первых, горящие зомби становятся какими-то ну совершенно дикими и невменяемыми созданиями и напоминают своих собратьев из Left 4 Dead, в то время как обыкновенные не представляют серьезной опасности – воевать с такими не очень интересно. Во-вторых, убийство охваченных пламенем тварей вознаграждается еще и различными бонусами типа апгрейдов к взрывчатке, без которых играть тяжело. Но самое главное, за убийство горящего покойника мы получаем куда больше призовых очков, которые нужны не только для собственного рейтинга, но и для того, чтобы открыть новый уровень или режим игры. В теории, конечно, можно попытаться добыть очки и без поджогов, но занятие это неблагодарное, как профессия учителя.

Война с мертвыми подается с юмором в стиле Монти Пайтона или фильмов «Зловещие мертвецы»: кроме банального оружия в игре есть, например, пушка, которая плюется мозгами. После «выстрела» на этот мозг накидывается большая часть мертвецов на карте, и у героя появляется пара минут, чтобы перевести дух – ну, или всех замочить. Такие редкие моменты заставляют улыбаться и забывать о кривом управлении (игра вышла еще и на PS3, поэтому управление заточено под геймпад) и однообразном геймплее, который, несмотря ни на что, развлекает не более двух часов, а затем навевает тоску и грусть.

Беготню по уровням и отстрел мертвецов разработчики пытаются разнообразить различными режимами игры – в каких-то схватка с мертвыми усложняется, например, отсутствием огнестрельного оружия, а один и вовсе представляет вариацию на тему Tower Defence, только защищать тут нужно не какой-то объект, а подружку главного героя. Геймплей от всего этого, правда, кардинальным образом не меняется, так что, садясь за Burn Zombie Burn!, необходимо понимать – эта игра использует очень старую механику и понравится далеко не каждому. Но для любителей жанра вполне нормальный вариант. ■

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

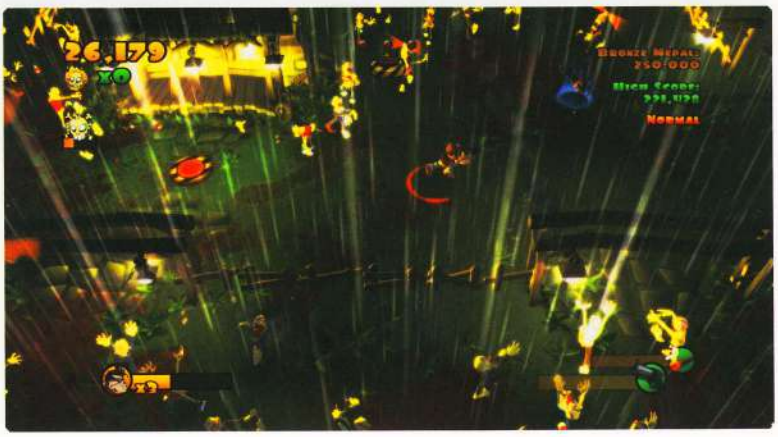
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0

+ Злой юмор, хорошая музыка.

– Управление рассчитано на геймпад, геймплей однообразный, валить мертвецов надоедает через час-два после начала игры.

ПРОСТАЯ АРКАДА О ПАРНЕ С ВНЕШНОСТЬЮ НЕ ТО ЭЛВИСА ПРЕСЛИ, НЕ ТО АРНОЛЬДА ШВАРЦЕНЕГГЕРА, КОТОРЫЙ ОТЧАЯННО СРАЖАЕТСЯ С ЗОМБИ, МОЖЕТ, И СПОСОБНА НЕНАДОЛГО УВЛЕЧЬ, НО ТОЛЬКО ЕСЛИ ПОД РУКОЙ НЕТ НОРМАЛЬНЫХ ИГР.

6.5
нормально



Дождь – один из бонусов, который открывается, если убивать мертвецов разным оружием. На каждом уровне – свой бонус. На третьем, например, это летающая тарелка, которая захватывает зомби к себе на борт.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Doublesix – молодая компания из Британии, которая разрабатывает несложные игры, распространяющиеся с помощью цифровой дистрибуции. Студия сформирована людьми, которые сделали неплохую Geometry Wars: Galaxies для Nintendo Wii. Первым проектом компании стала South Park Let's Go Tower Defense Play, игра в жанре Tower Defense для Xbox Live, основанная на популярном мультсериале. В роли одного из персонажей «Южного парка» там нужно было защищать детскую площадку от покушений врагов. Чуть позже разработчики выпустили Burn Zombie Burn! в сервисе PSN, теперь же она портирована и на компьютеры.

БУДЬ ХИТРЫМ! Сэкономьте 1068 руб. на годовой подписке!

Журнал «РС ИГРЫ» с тремя двуслойными DVD. На каждом диске по 8.5 Гб модов, видео и софта!

Подписка с доставкой на 12 месяцев – 2300 руб., на 6 месяцев – 1300 руб.

Подписка без доставки на 6 месяцев с получением журнала самостоятельно в Москве в точке продаж R-kiosk рядом с метро Белорусская, ул.Грузинский вал, д.27-31 – **648 руб.**

Получить журнал можно будет у продавца с предъявлением паспорта на имя оформившего подписку, в течение недели, начиная со следующего дня, после дня выхода журнала.

ЭТО ЛЕГКО!!!

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через любой банк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   – по электронной почте **subscribe@glc.ru**;
   – по факсу **8 (495) 780-88-24**;
   – по адресу **119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки**.

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции.
Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в июле, то журнал будете получать с сентября.

Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

Еще один удобный способ оплаты подписки на твое любимое издание – в любом из 72 000 платежных терминалах QIWI (КИВИ) по всей России.

ЗВОНИТЕ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВАШИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 201 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Самостоятельное получение

Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____
область/край _____
город _____
улица _____
дом _____ корпус _____
квартира/офис _____
телефон (код) _____
e-mail _____
сумма оплаты _____

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

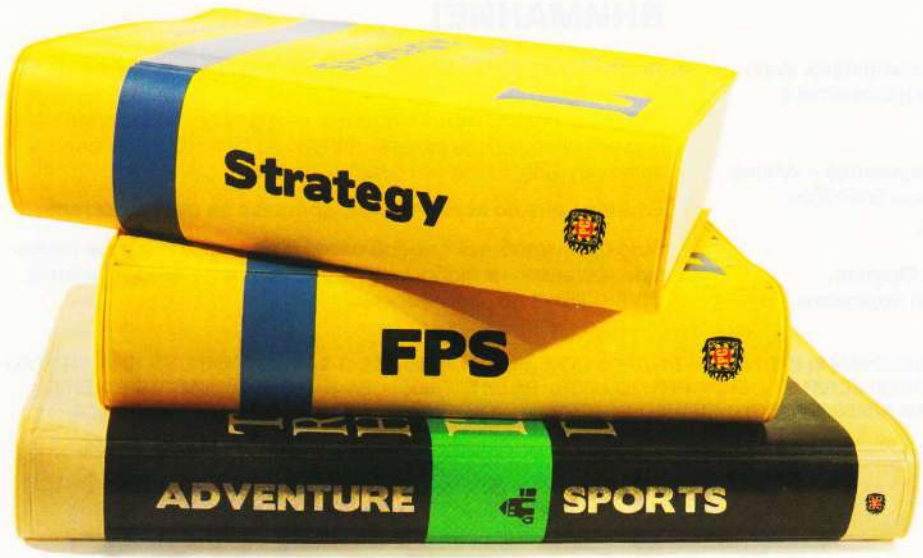
Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

ПОКУПАЙТЕ ТОЛЬКО КАЧЕСТВЕННЫЕ ИГРЫ! РУБРИКА «ГИД ПОКУПАТЕЛЯ» ПОМОЖЕТ ОПРЕДЕЛИТЬСЯ, НА ЧТО ПОТРАТИТЬ ДРАГОЦЕННЫЕ РУБЛИ. ЗДЕСЬ СОБРАНА ИНФОРМАЦИЯ О ЛУЧШИХ ПРОЕКТАХ, ВЫШЕДШИХ ЗА ПОСЛЕДНИЙ ГОД. ДЛЯ УДОБСТВА ОНИ РАЗБИТЫ ПО ЖАНРАМ, И В КАЖДОМ ВЫДЕЛЕН АБСОЛЮТНЫЙ ЛИДЕР. КОГДА ТА ИЛИ ИНАЯ ИГРА «СОСТАРИТСЯ», ТО БИШЬ ОТПРАЗДНУЕТ СВОЙ ПЕРВЫЙ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ, ИЛИ СДАСТ ПОЗИЦИЮ БОЛЕЕ КАЧЕСТВЕННОЙ ЗАБАВЕ, ЕЕ МЕСТО ЗАЙМЕТ НОВИНКА.



MASSIVE MULTIPLAYER

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** wow-europe.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 01(61)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Wrath of the Lich King – второе дополнение к культовой многопользовательской ролевой игре World of Warcraft. А вы же знаете, Blizzard не делает плохих игр. Присоединяйтесь к одиннадцати миллионам играющих и покажите Королю-личу кузькину мать!

ЧТО ЕЩЕ?
АЛЛОДЫ ОНЛАЙН
ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ ОНЛАЙН: ОСАДА ЛИХОЛЕСЬЯ

SHOOTER

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

- **РАЗРАБОТЧИК:** EA DICE
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** badcompany2.ea.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 03(75)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Это не просто мощнейший ответ EA DICE, по всем пунктам превосходящий Modern Warfare 2 как в плане мультиплеера, так и с точки зрения великолепной сингл-кампании, это еще и совершенно новый онлайн-наркотик, который увлечет абсолютно любого любителя серии Battlefield.

ЧТО ЕЩЕ?
BIOSHOCK 2
МЕТРО 2033

ACTION

ASSASSIN'S CREED 2

- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Montreal
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **ИНТЕРНЕТ:** assassinscreed.uk.ubi.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 05(77)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

О первой части следует забыть начисто – это был эксперимент, проба пера, первые неуверенные шаги. Настоящая Assassin's Creed появилась только сейчас! Пылкая итальянская речь – вот ее настоящий язык, невыносимой красоты дворцы, площади и церкви – вот ее интерьеры.

ЧТО ЕЩЕ?
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION
MAFIA 2

RACING

SPLIT/SECOND: VELOCITY

- **РАЗРАБОТЧИК:** Black Rock Studio
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.splitsecondvideogame.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06(78)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Смесь гонки и взрывоопасного экшна: проект, который не только оставляет позади Burnout Paradise, но и двигает вперед весь жанр. Невероятно захватывающий и разнообразный геймплей, роскошная графика, коварные враги. Перед нами непредсказуемая и неожиданно глубокая игра.

ЧТО ЕЩЕ?
NEED FOR SPEED: SHIFT
COLIN MCRAE: DIRT 2

ROLE-PLAYING GAME

MASS EFFECT 2

РАЗРАБОТЧИК: BioWare
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: masseffect.bioware.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(75)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 10

В мире людей и азари, кроганов и турианов не просто хочется жить – играя, ты уже живешь там, это кажется совершенно естественным, сопротивляться бесполезно, погружение – абсолютное. Лучшая RPG среди шутеров и лучший шутер среди RPG.

ЧТО ЕЩЕ?
DRAGON AGE: НАЧАЛО
KING'S BOUNTY: ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ

REAL-TIME STRATEGY

STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: eu.battle.net/sc2/ru

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 09(81)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5

Игра стоит каждой потраченной на нее копейки, каждой проведенной за ней минуты. Продолжение самой знаменитой RTS выполнено в единственно верном ключе: геймплей остался нетронутым временем и маркетинговыми перверсиями.

ЧТО ЕЩЕ?
SUPREME COMMANDER 2
COMMAND & CONQUER 4: ЭПИЛОГ

MANAGEMENT/RTS

NAPOLEON: TOTAL WAR

РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembly
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.totalwar.com/napoleon

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(75)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5

Страхи получить банальный клон Empire: Total War не оправдались ни на йоту. Перед нами – самостоятельный проект с уникальной механикой, выполненный с огромным вниманием даже к таким мелочам, как правильная раскраска гусарского ментика.

ЧТО ЕЩЕ?
ANNO 1404
EMPIRE: TOTAL WAR

SIMULATION

КРЫЛАТЫЕ ХИЩНИКИ

РАЗРАБОТЧИК: Gaijin Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: airwargame.com

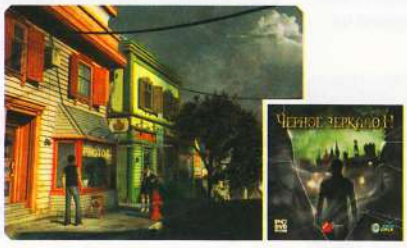
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(75)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

У разработчиков из Gaijin Entertainment получилась на удивление «широкоформатная» игра, способная удовлетворить и фанатов хардкорных авиационных симуляторов, и любителей лихих воздушных стрелялок. Выбирайте, что больше нравится лично вам.

ЧТО ЕЩЕ?
ВОЙНА В НЕБЕ – 1917
КА-50: ЧЕРНАЯ АКУЛА

ADVENTURE

ЧЕРНОЕ ЗЕРКАЛО 2



РАЗРАБОТЧИК: Cranberry Production
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: ND Games
ИНТЕРНЕТ: www.blackmirror2-game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06(78)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Характеры персонажей правдоподобны, но не гротескны, поступки героев повинуются логике, хотя и не всегда очевидны. Диалоги несколько затянуты, но передают драматизм ситуации и искрят черным юмором. Сиквел лучше первой части по всем параметрам, кроме, разве что, сложности.

ЧТО ЕЩЕ?
RUNAWAY 3: ПОВОРОТ СУДЬБЫ
TALES OF MONKEY ISLAND

НЕФОРМАТ

BRAID

РАЗРАБОТЧИК: Number None
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Number None
ИНТЕРНЕТ: www.braid-game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06(66)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.9

Задачки в Braid непросты и требуют понимания законов текущей вселенной. Этим игра очень напоминает Portal: постоянно приходится учиться думать по-новому. Акварельный мир замирает, симфоническая мелодия играет вспять, на заднем плане желтые листья падают снизу вверх...

ЧТО ЕЩЕ?
MAJESTY 2: THE FANTASY KINGDOM SIM
ZENO CLASH

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

RUNAWAY 3: ПОВОРОТ СУДЬБЫ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Runaway 3: A Twist Of Fate
- **ЖАНР:** Adventure
- **РАЗРАБОТЧИК:** Pendulo Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Focus Home Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Новый Диск
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Lazy Games
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** nd.ru/catalog/products/ranawayatwistoffate/
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 7.5

По-моему, на этом катафалке привезли гроб с Брайаном из психбольницы.

Приятная испанская адвенчура Runaway получила неожиданное продолжение. В комплекте – любовно отрисованные локации, по традиции охватывающие половину мира, неожиданные сюжетные выверты и потрясающая музыка. И пусть Джине и Брайану недостает того обаяния, которым обладали классические квестовые парочки – Джордж и Нико, Гайбраш и Элейн, – поклонников серии их новые приключения порадуют. Тем же, кто слышит эти имена впервые, для начала стоит ознакомиться с легендарной первой частью и сумасшедшей второй.

Особенности русской версии. Фраза «Lazy Games» в строке «Локализатор» означает только одно: озвучка выполнена на высшем уровне, и пример «Runaway 3: Поворот судьбы» это в целом подтверждает. Немного смущает, что голосами главных персонажей говорят теперь другие актеры, нежели в предыдущих частях; впрочем, на качестве исполнения это не отразилось. Уверенный баритон Сергея Бурунова сгладился мягкими интонациями Константина Карасика (Брайан Баско), в случае с Джиной Тимминс и вовсе разницы не чувствуется. В исполнении обеих актрис – Татьяны Сергеевой и Ольги Зверевой – героиня говорит похожим, лирично-восторженным тоном – и в обоих случаях более приятным, нежели суховатый голос английской актрисы из оригинала (который, в то же время, больше идет уверенному образу мисс Тимминс). Другие узнаваемые голоса персонажам подарили Кирилл Радциг, Борис Репетур, Никита Прозоровский. Слегка расстраивают мелочи: русская озвучка выведена громче оригинальной речи, из-за чего случаются казусы. Пример – первый же эпизод, где на фоне закадрового повествования слышится невнятное бормотание: читает молитву испанский священник. В английской версии дисбаланса не чувствовалось.

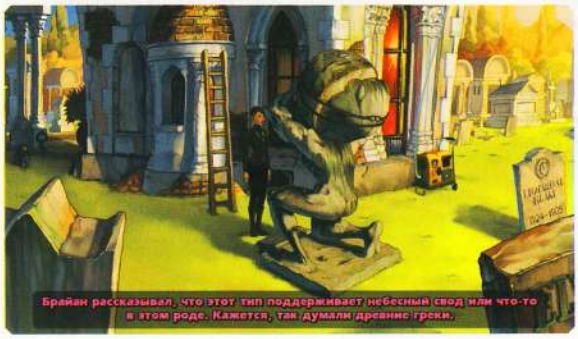
В текстах очень редко, но встречаются опечатки («Расмотреть»). Внутриигровые тексты (надписи на могилах, SMS-сообщения и т.д.) на русский не переведены вовсе. ■

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

7.0

хорошо

Здорово придумано. А еще лучше записать это на видео и выложить в интернете. Раз уж я веду себя, как идиотка, пусть хоть кто-нибудь над этим посмеется.


Брайан рассказывал, что этот тип поддерживает небесный свод или что-то в этом роде. Кажется, так думали древние греки.

"Выздоровевший кататоник продаст недорого: гроб, могильную плиту, надгробный камень и пять траурных венков. Все в отличном состоянии".

LEGO ГАРРИ ПОТТЕР

ЦЕНА 399 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Lego Harry Potter: Years 1–4
- **ЖАНР:** Arcade
- **РАЗРАБОТЧИК:** TT Games
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Warner Bros.
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Новый Диск
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Новый Диск
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.nd.ru/catalog/products/legogarrypotter/
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 8.0

При первом запуске «LEGO Гарри Поттер» от игры ждешь чего угодно, но только не гигантского открытого мира, который если и не рушит стереотипы о творчестве TT Games, то, как минимум, заставляет его, творчество, переосмыслить. Почти с самого начала игры для исследования доступен Хогвартс, огромная Школа Чародейства и Волшебства (вы знаете), где полно залов, коридоров, просто комнат, всюду понатыканы секреты и запертые двери, которые путем некоторых магических манипуляций можно отворить. Изучать древний замок – одно удовольствие, со временем появляется спортивный азарт, который не позволит оторваться от игры, пока не будут найдены все бонусы. Главное при этом не забыть о сюжетной линии и задачах. Важная деталь: почти все локации буквально забиты различными NPC: в результате школа кажется живой, как улицы в Grand Theft Auto. И еще одно: проходить это чудо можно и нужно в компании с другом (или подругой), при этом интерес к происходящему возрастает в разы.

Особенности русской версии.
В «LEGO Гарри Поттер» нет диалогов: все персонажи общаются инопланетным мычанием, которое заставляет вспомнить о The Sims. Текста тоже немного: в основном, это обучающие материалы или подсказки, которые с легкостью переведет даже студент-первокурсник. Поэтому главная задача, которая стояла перед переводчиками, заключалась в том, чтобы открыть одну из книжек о Гарри Поттере (на русском) и посмотреть, как правильно пишутся названия заклинаний и имена героев. С этой миссией они справились прекрасно. «Вингардиум Левиоса» переводится именно так, как и должно переводиться, а Рон Уизли с гордостью носит свою истинную фамилию Уизли, а не Визли, например. В итоге каждый, кто читал романы в издательстве от «Росмэн», почувствует себя в своей тарелке и от русской версии придет в восторг. А это, кстати, настолько редкое явление, что заслуживает похвалы. ■

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

7.0

хорошо

SECTION 8

ЦЕНА 392 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Section 8
- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** TimeGate Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ:** SouthPeak Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** 1С-СофтКлаб
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** http://games.1c.ru/section8
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 6.0

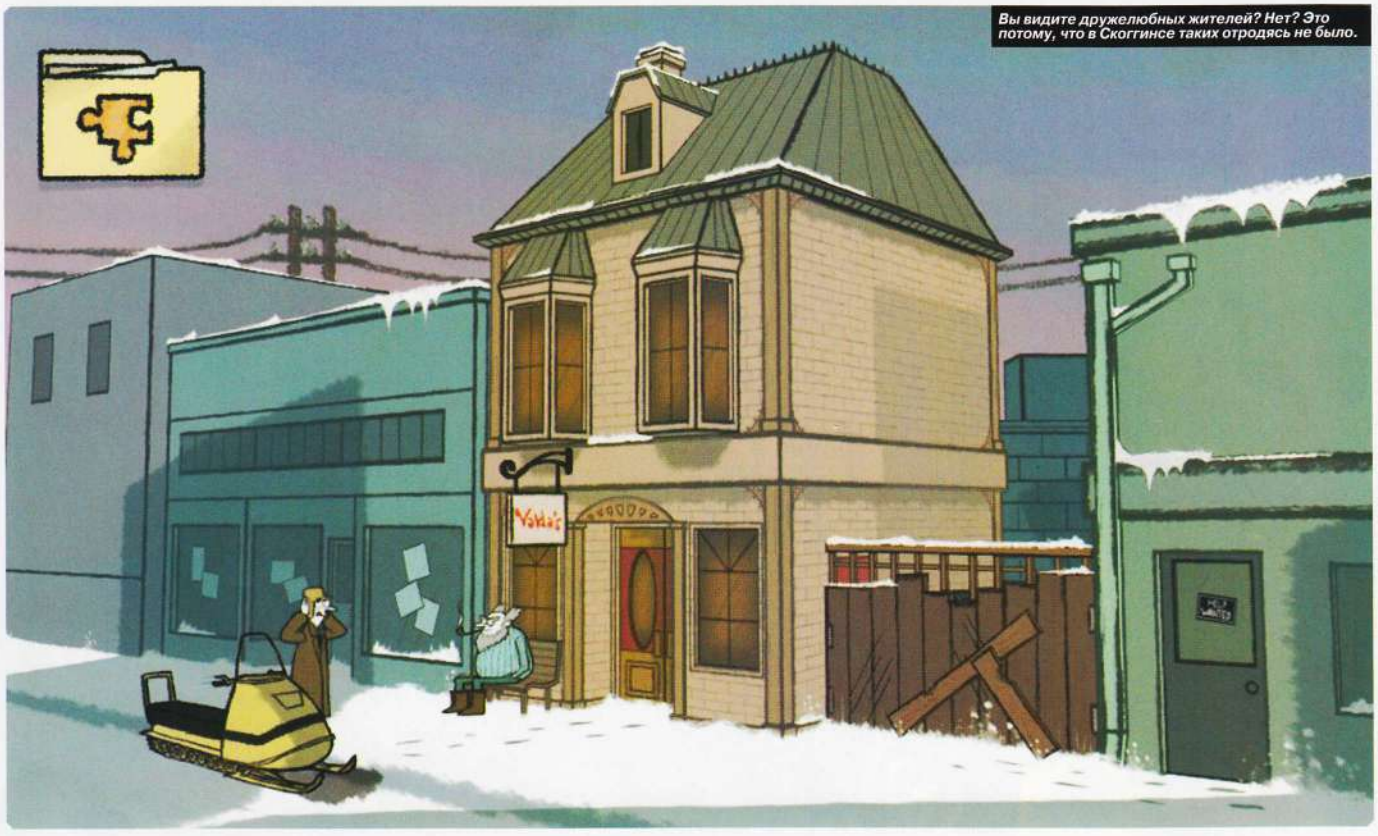
Год назад разработчики из TimeGate Studios попытались прыгнуть выше головы, но с грохотом упали и стукнулись затылком. Их первый за много лет самостоятельный проект Section 8 хоть и исповедует идеи Medal of Honor: Airborne (в миссиях и сетевой игре на карты нужно десантироваться со звездолета), но, по сути, представляет собой неудачный клон Unreal Tournament со слабой одиночной кампанией. Главный смысл сетевой игры – захватывать и удерживать определенные точки. В сражениях можно использовать транспорт (два вида), устанавливать турели и «зенитки», к тому же, каждый солдат оснащен специальным костюмом, который позволяет высоко прыгать и быстро бегать. В мультиплеерных играх творится хаос: солдаты без конца десантируются с воздуха, обстреливаются «зенитками», бегают по картам с космической скоростью, беспорядочно прыгают – как в таких условиях можно нормально играть в войну и вообще хоть изредка попадать по цели, знают, наверно, только разработчики. Об одиночной кампании и говорить не хочется, но придется: тупой искусственный интеллект противников вместе с тупым интеллектом союзников и с тупыми заданиями в стиле «дойди до точки А и уничтожь объект Б» надоедают за каких-то полчаса игры.

Особенности русской версии. Если не задаваться вопросом, зачем и, главное, для кого почти год спустя после выхода оригинала «1С-СофтКлаб» выпускает русскую версию Section 8, издательство все же стоит отметить: пожалуй, только их локализаторы ответственно относятся к своей работе, независимо от статуса переводимой игры. Section 8 переведена не хуже больших и шумных проектов вроде Modern Warfare 2: актеры заново озвучили все диалоги (их немало), причем подчас слушать их приятнее, чем оригинальную звуковую дорожку. Без ошибок переведены и все тексты. Огорчает только одно: большинство российских геймеров (надеюсь, все) не оценят работу переводчиков: паршивая игра не стоит своих денег, даже несмотря на хороший перевод. Куда лучше заново установить Unreal Tournament 3 и вспомнить, как это здорово – бегать по космическим пустыням с пулеметом наперевес. ■

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

8.0

очень хорошо



Вы видите дружелюбных жителей? Нет? Это потому, что в Скоггинсе таких отродясь не было.

PUZZLE AGENT

01

ШТАНГА ДЛЯ ИЗВИЛИН

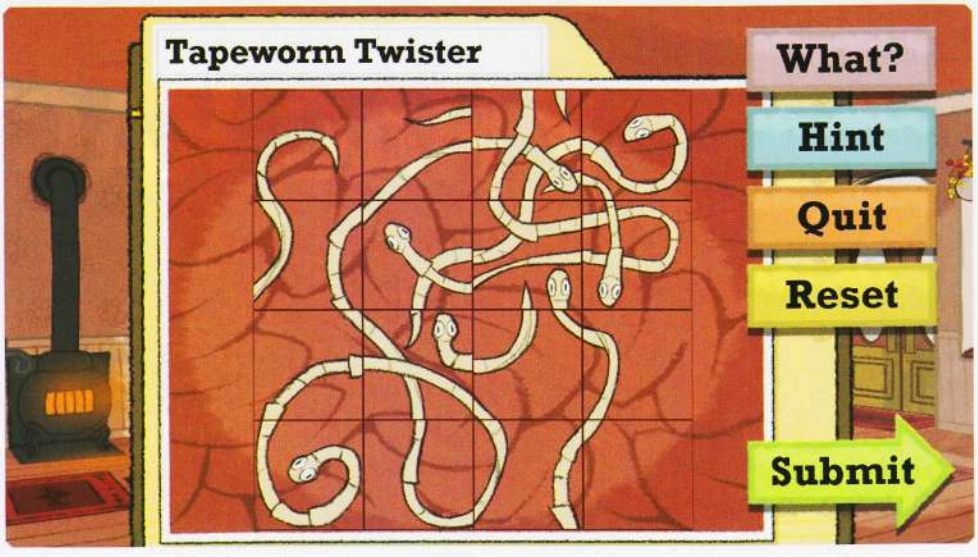
РАЗРАБОТЧИК: Telltale Games **ИНТЕРНЕТ:** http://www.telltalegames.com/puzzleagent

Как известно, два индейца под одним одеялом завсегда согреются. Что будет, если запустить в один игропроект двух indie-деятелей? Точно никто не знает, но у Telltale Games и примкнувшего к ней Грэхэма Эннейбла (см. подробности во врезке) получился Puzzle Agent. Это чертовски здорово, учитывая бэкграунд обоих участников процесса, поэтому впервые за сто тысяч лет – двухполосная рецензия в разделе для настоящих indie-ейцев.

Действие Puzzle Agent разворачивается в полувымышленном мире, где не сразу разберешься, что здесь вымысел, а что – зубастая сатира. Начать, наверное, стоит с того, что вполне непридуманная организация ФБР тратит охапки государственных денег на прокорм раздутого штата сомнительных агентов, ни разу не бывавших «в поле». Наш герой Нельсон Тетерс – из таких: за годы службы не сделал ничего полезного, усердно протирал штаны об офисное кресло, но зато теперь в состоянии разгадать любой кроссворд или ребус из утренней газеты. Было, понимаете ли, время попрактиковаться. Именно его и заслали в захолустный городок Скоггинс, где стряслось нечто невразумительное.

Приключения в Скоггинсе сопровождаются подтруниванием над наиболее распространенными штампами из тех, что можно было откопать на задворках Голливуда: насупленные горожане неохотно отвечают на вопросы, когда отвечают – говорят загадками, когда загадка разгадывается – выясняется, что ничего не выясняется, а наоборот, запутывается. Словом, ход расследования быстро показывает, что лишь агент Тетерс сможет справиться со столь сложным делом: ничего не понятно, надо что-то решать! Не беда, любую загадку Нельсон способен расколоть при помощи лишь одного полушария. Левого.

Расследование плавно движется от одного пазла к другому, мозг постепенно закипает. Опросил завсегдатаев закусочной о том, что да как, а потом полчаса разбираешься в их словесах. Желаешь насладиться гостиничным уютом? Будь готов расшифровать записку от портье, где зашифрован номер твоей комнаты. Нужно осмотреть фабрику? Ну, тут без вариантов: взлом замка методами adventure

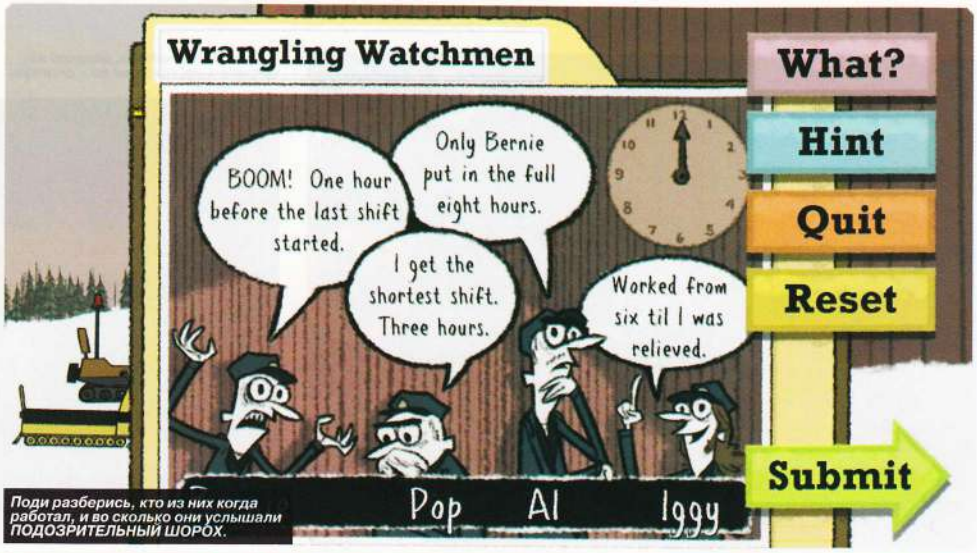


Что скрывают глисты? Это работа для агента ФБР!

ХОЧЕШЬ, Я РАССКАЖУ ТЕБЕ СКАЗКУ?

Мы никогда об этом не говорили, но кажется, самое время: кто такие независимые разработчики? Это, например, компания TellTale Games: два выходца из LucasArts как-то раз решили подобрать упавшее квестознамя и придавленные им квестолицензии, изрядно к тому моменту позабытые всеми, кроме вечно голодной моли. Итогом бурной деятельности стало воскрешение легендарных квестосериалов Sam & Max и Monkey Island – причем не абы как, а именно что в виде сериалов, с разделением на сезоны и эпизоды, связанные сквозным сюжетом. К прочим заслугам компании можно отнести, например, Wallace & Grommit's Grand Adventures. Ну в самом деле, кто не любит мультфильмов про пластилинового пса и его беспутного хозяина?

А что же Грэхэм Эннэйбл, второй участник творческого бицикла? Талантливый художник, автор комиксов и анимационных фильмов, успевший поработать с LucasArts, Nickelodeon, Walt Disney и массой других компаний, решил променять творческую независимость на независимость-с-должностью: стал креативным директором в независимой TellTale Games. Что из этого вышло, прямо сейчас мы и разбираемся.

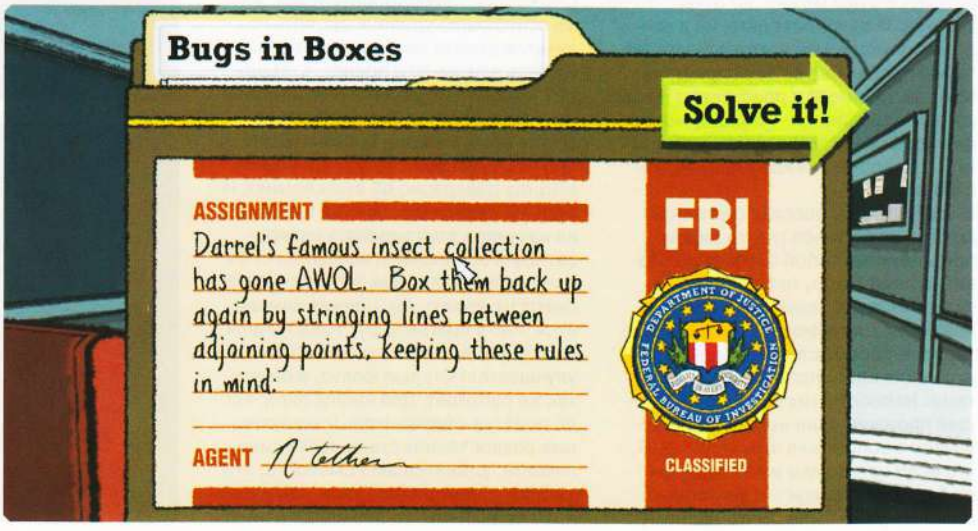


Поди разберись, кто из них когда работал, и во сколько они услышали ПОДОЗРИТЕЛЬНЫЙ ШОРОХ.

gaming'а. Каждый успешно решенный ребус позволяет герою продвинуться по сюжету и открывает новые пазлы. Каждая решенная загадка добавляет Тетерсу очков в личном деле и сопровождается финансовой статистикой. Склеивание порванной в клочки бумаженции, например, обходится «Конторе» в 75000 долларов, поиск потерянного деревянного гнома еще во столько же, и так за каждый чих. Страна платит, а Нельсон упражняется в смекалистости; чем больше попыток потрачено на нахождение верного результата, тем сильнее «просядет» государственный бюджет. На ход игры это не влияет, но зато открывает простым гражданам глаза на то, как эффективно растрачиваются честно ими уплаченные налоги.

Некоторые загадки достаточно сложны, поэтому в обмен на жвачку, от которой мозг Нельсона работает лучше, мы можем получить подсказку. В особо сложных случаях, впрочем, не помогает даже это, и приходится напрягать родные извилины до полного изнеможения и гудения черепа на манер трансформаторной будки. Есть и совсем крайние случаи – это когда описания некоторых заданий сформулированы так, что сложнее догадаться, чего от тебя хотят, нежели решить шараду. Ну и последняя неприятность: сложность головоломок в ходе игры меняется скачкообразно, поэтому внезапно для себя вы можете намертво застрять на какой-нибудь особо заковыристой задачке, а потом с ходу проскочить несколько следующих.

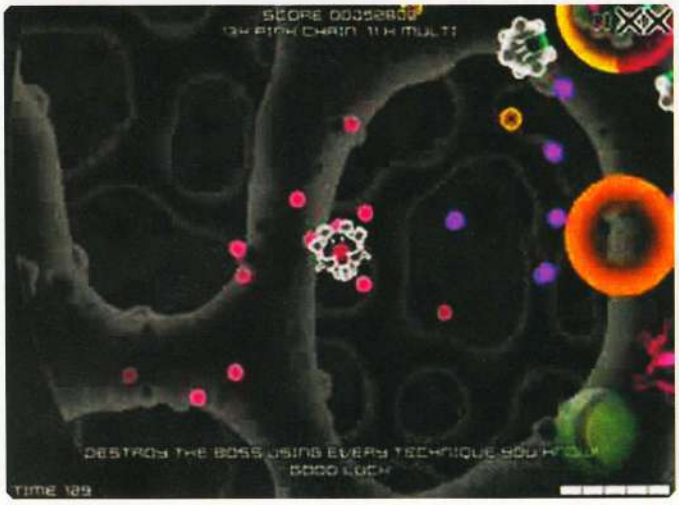
Выводы, в общем-то, напрашиваются очень простые: поклонникам грэхэмовского юмора и анимации лучше заново пересмотреть все его ролики, выложенные на YouTube, так безопаснее для головы. Хардкорщикам-пазлоедам, наоборот, Puzzle Agent крайне рекомендован к приобретению в личную коллекцию: нечасто тяжелая атлетика для мозга столь удачно сочетается с ненавязчивым юмором и авторской анимацией. Double Win. ■



Шериф рубит правду-матку. Следующий пазл действительно непрост.

Родина в опасности! Срочно рассортируйте разноцветных жуков, иначе конец.

Автор:
Сергей Думаков



Боссы? Разумеется, конечно же, обязательно! Говорим же – олдскул.

NANOBOTS

02

ЕЩЕ ОЛДСКУЛЬНЕЙ

РАЗРАБОТЧИК: Nitrome **ИНТЕРНЕТ:** http://www.nitrome.com/games/nanobots/

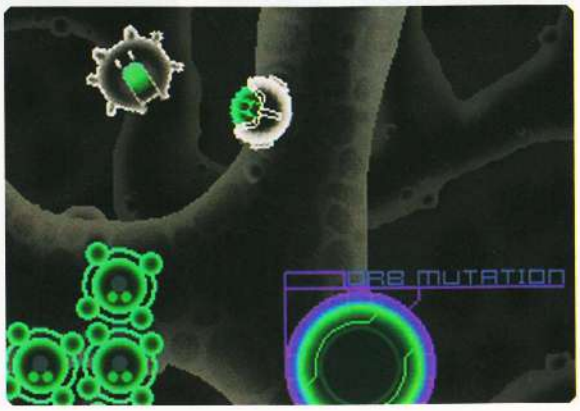
Портал Nitrome.com нашей аудиторией незаслуженно игнорируется – возможно, по той простой причине, что его создатели откровенно симпатизируют первобытным компьютерным играм. Те, кому удалось пробиться сквозь его нарочито примитивный, на пикселях размером с дом, дизайн, в основной массе своей разочарованно шмыгают носом: ну и что это такое? Что за детский лепет, какие еще колобки с автоматами? Опять консольщина поганая?

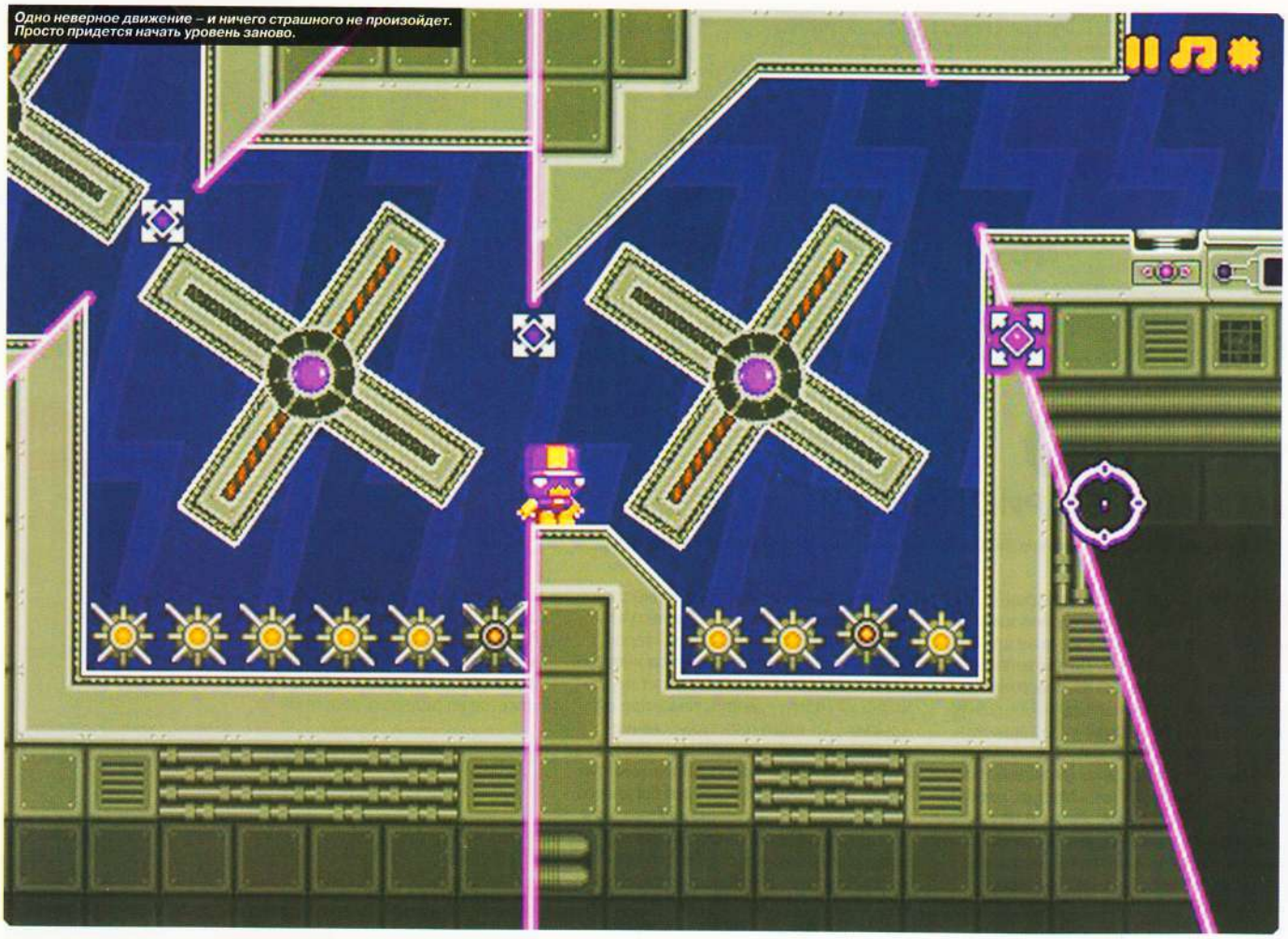
В определенной степени – да, потому что игры Nitrome в основной своей массе родом не с консолей даже, а прямиком из игровых автоматов. Слабость независимых британских разработчиков (изначально их было всего двое, теперь – с десяток) понятна и ребенку: раньше все было лучше, деревья древеснее, а игры интереснее; спорить с этим можно, но отчего-то не хочется. И дело, поверьте, не в консолях: породистый аркадный дух, который правит бал во всех проектах Nitrome, не имеет к приставкам никакого отношения: он – сердце, мотор, философский камень компьютерной игры. Nanobots – живая тому иллюстрация.

Если Fault Line, рассказ о которой должен находиться где-то рядом, представляет собой свободное развитие идей Mario, то Nanobots, по сути, это такая безумная мутация Asteroids. Для Nitrome вообще характерно переосмысление старых идей, игра с основополагающими элементами: Nanobots, как и любое настоящее произведение искусства, начинается с вопроса «а что, если?..». А, что если астероиды в Asteroids были бы разных видов – и уничтожать их тоже нужно было бы по-разному?

Очень хороший вопрос! Вот и игра получилась хорошей: то же центробежное игровое поле, те же полчища врагов – но три вида оружия, каждое для конкретного противника, и вот уже аркада приобретает отчетливые стратегические черты. Для пущей простоты восприятия оружие и враг, который от него должен погибнуть, выполнены в одном цвете, зато механика у каждого вида вооружений своя собственная. Красные трассирующие пули, зеленый вращающийся молот и желтые стационарные мины; переключаться между ними можно только в специальных отмеченных на локации местах, нести на себе больше одного типа оружия управляемый нами звездолет не способен. Вот, собственно, и все: игра просто выпускает на нас сонмы разноцветных вражеских эскадрилий и наблюдает, что мы можем с этим сделать.

Сложность – зубодробительная, даже обучающий уровень одолеть получится далеко не с первого раза, но ведь в этом-то и прелесть, правда? Когда-то игры были именно такими, когда-то игры были дерзким вызовом координации, вниманию и всем прочим чувствам сразу – умницы из Nitrome прекрасно об этом помнят. И едва ты свыкся с основной идеей, едва научился жонглировать разноцветными шариками и возомнил себя профессионалом, как тебя тут же опускают на землю. Да, оружие улучшается – но у врагов вдруг тоже появляется оружие, и оно тоже со временем улучшается! Старый фокус, и он все так же работает. Для наших дней, когда понятия «флэш-игра» и «казуальные развлечения» стали почти синонимами, удивительная смелость: эти наглецы берут старую идею, разбавляют ее новыми и оформляют в виде примитивной однокнопочной пятиминутки – получается нечто удивительное, как те же Nanobots. Настоящая лакмусовая бумажка: вам понравилась Nanobots? Что ж, тогда мы одной крови. Нет? Увы, нам не по пути; если вас пугает необходимость сделать пару сотен попыток, чтобы пройти на один уровень дальше, – вы ошиблись страницами. ■





Одно неверное движение – и ничего страшного не произойдет. Просто придется начать уровень заново.

FAULT LINE

ОРИГАМИ

Release by NALSURkosmos

03

РАЗРАБОТЧИК: Nitrome **ИНТЕРНЕТ:** http://www.nitrome.com/games/faultline/

Отважный герой, статью крайне похожий на таракана в ушанке 78 размера, резво скачет по платформам, уворачивается от летучих мясорубок и шныряет по щелям промеж лазерных лучей. Когда этого оказывается недостаточно, товарищ пускает в ход свое самое грозное оружие – самонаводящиеся варежки на резинках. Не переживайте, это не кошмар школьника, измученного старшеклассниками. Перед нами – пазл-платформер Fault Line, еще одно нетривиальное творение независимых разработчиков Nitronome. От творений тривиальных и унылых его отделяет лишь одна деталь – пресловутые варежки. Благодаря им прыгуче-ползучий персонаж платформера может забираться в самые недоступные закоулки двумерной игровой вселенной: для этого нужно лишь найти пару ручек и, вооружившись варежками, рвануть за них покрепче – пространство тут же сложится этаким бумажным самолетиком, и все, что оказалось между ручками, уберется с пути прочь. Была стенка – и не стало ее, гудели бластеры – и тех замяли. Удобно! Мне бы такие перчатки – я бы из офиса домой за две минуты добирался.

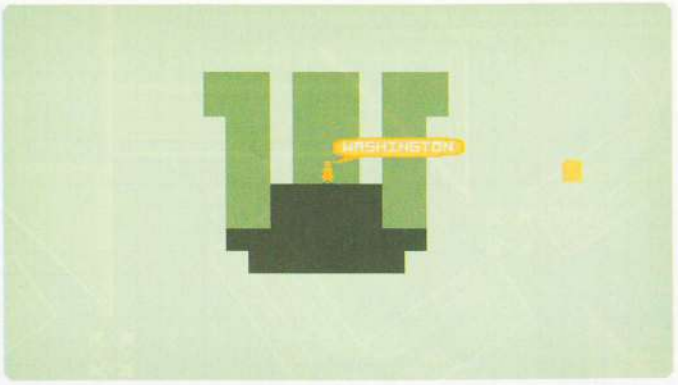
Однако, не все так просто в плоском королевстве. Каждый из тридцати уровней являет собой скопление платформ, стенок и ручек для дерганья. Как подобрать, где согнуть, а где свернуть? Подключаем логику, перебираем варианты, яростно комкаем уровень – и так до тех пор, пока не скроются с глаз долой все ненавистные преграды и ловушки. В определенные моменты к логике приходится подключать ее извечную товарку – ларукрофт: прыгаем по платформам, обезображенным вселенским оригами, чтобы добраться, наконец, до той линии сгиба, что позволит сложить пространство в нужную фигуру. Как и принято в инди-играх, зачастую акробатика по сложности превосходит все остальное, но бесконечное число попыток на прохождение каждого уровня позволяет сберечь нервы и получать от игры удовольствие. Местами (то есть там, где особо кучные скопления бомб, ежей и лазерных лучей) мазохистское, но чаще всего – истинное. ■

АНГЛОСАКСОНСКИЕ ФАНТАЗИИ

Nitrome – команда разработчиков из Лондона, мгновенно покорившая нас своими флэшками. Инди-граждане Альбиона уже несколько лет работают в жанре «мы из 80-х», обильно и совершенно безвозмездно потчуя всех желающих играми, где вместо полигональной вакханалии и филармонических оркестров, состоящих из заслуженных артистов, используются луддитские технологии pixel art и chip-tune. С фантазией у творцов и востребованностью творчества тоже все в порядке: внутрикомпанейский рейтинг популярности венчает игра про гигантскую аскариду, пожирающую сельских жителей вместе с их хибарами, на втором месте – пого-триллер, посвященный жертвам генной инженерии, а нынешняя Fault Line угнездилась на третьей позиции.

Автор:
Сергей Думаков

Ну, тут все очень просто: прыгнуть направо, спуститься вниз, подвинуть сегмент центральной платформы и запрыгнуть в дверь. Азы.



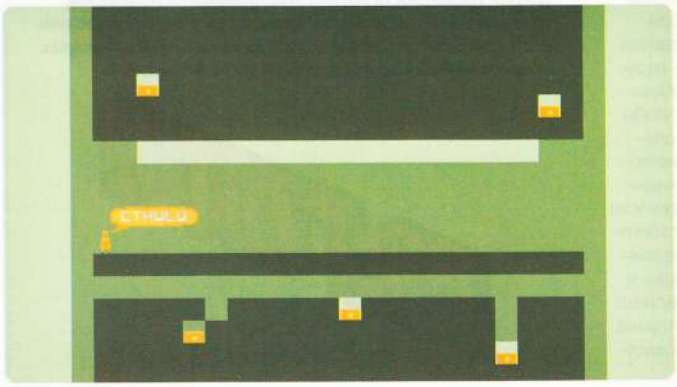
NUDO

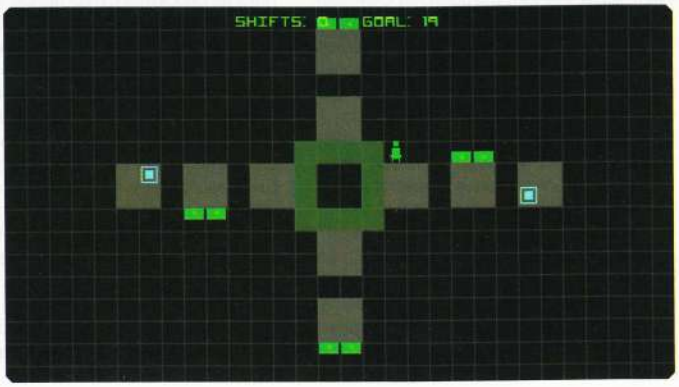
04

ПРИВЕТ СТАРИКУ РУБИКУ

РАЗРАБОТЧИК: Hero Twin: Бен Эспозито (Ben Esposito) и Мануэль Пардо (Manuel Pardo) **ИНТЕРНЕТ:** http://herotwin.com/nudo

Определенно, пространственно-геометрические головоломки – жанр не для слабонервных. Да вот хотя бы Nudo: вопреки названию, вовсе не нудная, а вполне себе изощренная и где-то даже агрессивная инди-игра взрывает мозг в первом же уровне, и чем дальше, тем сильнее приходится шевелить извилиной, чтобы выполнить старую, как бит, задачу: собрать разбросанные по локации Штуки и выйти через Дверь. Вся тонкость – в управлении: в Nudo используются оба курсора, и классические «стрелочки», и шутерные WASD. Последние отвечают за перемещение героя, первые – за перемещение частей уровня. Да-да, звучит дико (и выглядит, признаться, точно так же), но у авторов есть оправдание: они утверждают, что действие Nudo происходит в мире, живущем по законам кубика Рубика. Строго говоря, Бен Эспозито и Мануель Пардо, горячие независимые разработчики из Испании, утверждают, что действие Nudo происходит на одной из граней того самого кубика! Оттого и сам персонаж, и все объекты в игре именно что кубические, и перемещаться можно строго по вертикалям-горизонталям – короче говоря, объяснение столь же странное, как и сама Nudo. Играть, впрочем, дико увлекательно. Знаю, как это прозвучит, но тут приходится параллельно думать в двух плоскостях – и если поначалу все и выглядит, и играется довольно просто, то уже к десятому уровню местные задачки вгоняют в интеллектуальный ступор. Тутошний главный герой, кубо-человечек, передвигается инерционно (то есть, чем сильнее, скажем, нажатие на кнопку «вверх», тем выше он прыгнет), от этого пространственно-геометрическая головоломка превращается в пространственно-геометрически-аркадную головоломку. И все бы ничего, но по всем законам жанра каждые пять или шесть уровней условия игры меняются: на локациях появляются области, находясь в которых герой теряет способность «двигать» части уровня, возникают фигуры, двигать которые можно только целиком, а не по частям-кубикам – и происходит еще многое, многое другое. Бен и Мануэль, однако, убеждены, что человеку, знакомому с кубико-рубиковской механикой, на прохождение всех тридцати двух головоломок потребуется не больше часа. Хм! Должно быть, именно для таких уникумов и создан специальный challenge-режим, в котором необходимо не просто пройти уровень, но сделать это за строго отведенное количество ходов (огромная просьба откликнуться тому, кто смог одолеть двадцать вторую комнату за требуемые девять!) – вот уж действительно испытание. К слову, игры Бенджамина Эспозито выглядят не так эпатажно в сравнении с его же стихотворными опытами, которые во всем своем многообразии представлены на его официальном сайте. После знакомства с такими произведениями, как «Гора в форме человеческого рта» или «Все великие люди биполярны» идея «платформера на верхушке кубика Рубика» кажется на редкость разумной. ■





Автор:
Иван Магазинников

УРОКИ ГЕЙМДИЗАЙНА ОТ KATAURI INTERACTIVE

УРОК ВТОРОЙ: ДИЗАЙН-ДОКУМЕНТ И НУЖЕН ЛИ ОН ВООБЩЕ

Что стоит у истоков игры, как и когда появляется Идея Игры, где рождается та самая первая Мысль, которая когда-то стояла у истоков создания нашего мира, а сейчас плодит миры виртуальные? Для начала, все зависит от того, у кого она появляется. Раз уж у нас уроки сложной и непонятной девелоперской (от английского слова developement – разработка) науки под названием «геймдизайн», то с него и начнем. У хорошего геймдизайнера идея игры рождается где угодно и когда угодно. Играет он в футбол, бреется или просто смотрит на книжную витрину – муза может застигнуть его в любом месте и в самый неподходящий момент. Впрочем, это все касается и плохого геймдизайнера. Просто у него муза другая и качество идей, соответственно, тоже.

Совсем другое дело – издатель. В отличие от художника, которым является геймдизайнер, идеальный продюсер – это человек-калькулятор. Любую игру он воспринимает как коммерческие проект, рассчитанный на получение прибыли. В идеале – максимальной прибыли за минимальные сроки и с минимальными вложениями. Поэтому у продюсера идея игры появляется тогда, когда подобную игру ждет рынок или требует руководство. Будет это новый мощный бренд с солидными вложениями и продвижением, или скороспелый аддон на существующих технологиях усилиями трех бухгалтеров и одного веб-дизайнера – все это тоже определяет рынок и издательская политика.

Итак, издателю для разработки игры нужна команда, а команде голодных и талантливых разработчиков, как правило, нужен издатель. И вот они встретились, и… что? Так уж устроен мир, что бизнесмен и художник мыслят по-разному, разработчик хочет делать Игру, а продюсеру нужен коммерческий продукт. Поэтому нашему геймдизайнеру придется убеждать издателя, что его Игра – это и есть самый настоящий выгодный коммерческий проект, который будет создан на должном уровне, в приемлемые сроки и непременно понравится миллионам игроков.

АРГУМЕНТЫ РАЗРАБОТЧИКА

Самый надежный и весомый аргумент – это готовая игра. Сроки разработки минимальны, вложения тоже, а главное, нет никакого риска, что игра не будет готова. Ситуация, когда «игру делали-делали, но так не сделали» – на самом деле обычное явление. Закрываются игры с многомиллионными бюджетами, разваливаются команды разработчиков с многолетним опытом… Всякое бывает. Лучше «Космические рейнджеры» в руках, чем «Дайкатана» на бумаге. Да и оценивать потенциал готовой игры намного проще, чем обещания про то, как оно когда-нибудь будет.

ЕСТЬ ЛИ ЖИЗНЬ ПО ТУ СТОРОНУ ЭКРАНА?

Почему-то на ум мне сразу пришли две известные и популярные игры от известных разработчиков, среди USP которых числился живой игровой мир. Точнее, самая взаправдашняя симуляция жизни, заставляющая NPC честно ложиться спать, идти на работу, покупать себе еду и прятаться от дождя. Я говорю об Oblivion и S.T.A.L.K.E.R. Какие золотые горы нам обещали, какие примеры приводили и видеоролики показывали! Так и хотелось оказаться там, среди этих живых NPC и принять непосредственное участие в их виртуально-реальной жизни. На худой конец – в ее прерывании. Вот это и есть самая настоящая USP.

Что в итоге вышло, мы тоже знаем. Набор скриптов (довольно обширный, нужно заметить), активно имитирующие жизнь искусственные болванчики, тут же забывающие о вас, когда вы покидаете локацию, и целый ворох багов, приводящих к нелепым ситуациям.

А теперь вспомним игру, в которой NPC действительно живут, торгуют и вступают в союзы друг с другом, занимаются контрабандой и даже полностью проходят игру, пока вы себе спокойно пьете кофе. Те самые «Космические рейнджеры». Да, они живут, да, позволяют вам ощутить себя песчинкой (ладно-ладно, настоящим бульжником) среди сотен таких же космических бродяг, создавая атмосферу живого космоса и развивающегося мира. Но смогла бы в этой игре фича «живой мир» стать двигателем продаж, выступить в роли USP? Я в этом очень сомневаюсь. Хотя, при должном старании (те, кто прочитал между строк «при солидном вложении денег», несомненно, правы) даже из мухи можно вырастить если не слона, то хотя бы слоновую муху.

СТРЕЛЯЛКА ПРО КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИКИ

Однажды в компанию «Бука» один начинающий разработчик принес уже практически готовую игру про космос. Но у «Буки» в том году уже был намечен выход двух «стрелялок про космические кораблики», и третья им была не нужна. А вот у фирмы «1С» то ли не было игр «про космические кораблики», то ли их продюсер Сергей Герасев оказался дальновиднее, и игру взял. И в далеком 1999 году у «Буки» таки вышла одна из тех самых «стрелялок про космос», а фирма «1С» предоставила отечественному игроку звездных «Космических рейнджеров» и молодую команду разработчиков Elemental Games – ныне Katauri Interactive.

Так что даже готовая и замечательная игра на руках еще не гарантирует разработчику подписанного контракта. Без прокачанных на максимум параметров «Удача» и «Харизма» разработчика даже потенциальный и на 99% завершенный хит может так и остаться никому неизвестным куском программного кода и набором арта.

РЫЦАРЬ НА БЕЛОМ КОНЕ

Однажды в офис издателя пришел хоть и молодой, но уже обладающий определенным опытом разработчик. Он, как и многие заходящие сюда, хотел предложить продюсеру идею игры. Кроме этой идеи – нужно заметить, достаточно рискованной – распечатанного списка фич и пары игровых экранов, отрисованных художником на листочке бумаги вручную, у разработчика ничего и не было. Хотя нет, вру – у него и его команды была **репутация**. Рыцарь на коне скачет среди карамельных елочек и симпатичных зверушек, и про все это увлеченно рассказывает в будущем один из лучших отечественных геймдизайнеров. Идеи игры, пары набросков и репутации оказалось более чем достаточно, чтобы весной 2004 года решилась судьба игры, известной вам под названием «King's Bounty: Легенда о рыцаре». Еще доделывались «Космические рейнджеры 2: Доминаторы», когда началась работа над «BattleLord» (так в девичестве называлась игра от Katauri Interactive), которую уже тогда издатели и коллеги по цеху окрестили «русской Кингс Баунти». И попали в точку.

Тот самый «рыцарь на коне», игру про которого хотел делать Дмитрий Гусаров после завершения работ над «Космическими рейнджерами».

Бета-версия – тоже неплохой и весьма убедительный аргумент в переговорах с издателем. Демоверсия – уже похуже, но тоже вполне весомо. На крайний случай сгодится собранный в каком-нибудь стороннем редакторе или на базе другой игры прототип, в который можно сесть и поиграть, чтобы понять, как ваша игра будет выглядеть и работать.

А если у вас ничего нет, кроме идеи Игры? В таком случае продюсер скажет вам «до свидания» и будет совершенно прав. Общеизвестно, что идеи на рынке идут по одному центу за дюжину, если ее некому воплощать, поэтому вам, помимо идеи, нужны соратники – команда или хотя бы ее ядро, костяк. И тогда вы уже можете попытаться продать издателю идею вашей игры и свои услуги по ее разработке. Да-да, именно продать. То есть убедить издателя вложить в вашу команду деньги, наняв вас на разработку вашей же игры. Разумеется, здесь возможны различные варианты. Не исключена простая продажа концепта игры издателю, а он уже найдет под нее команду. Бывает и такое, что перспективной команде продюсер предлагает воплощать свой, издательский, проект. Но мы рассматриваем общий случай, когда команда разработчика ищет инвестора под свою Идею.

Разумеется, слушать вас никто не станет, поэтому все свои идеи нужно оформить документально. Приготовьте свитки с самыми мощными заклинаниями, чтобы воздействовать на разум продюсера! Видение проекта, дизайн-документ, USP, feature-лист, арт-концепты – в магической Школе Геймдева есть немало подобных непонятных заклинаний. Разумеется, не понятных для тех, кто адептом этой Школы не является.

Самое короткое и простое в изучении заклинание – это USP. Тем не менее, мало у какого продюсера есть против него защита. Если заклинание составлено верно, то вы получите иммунитет к изгнанию за дверь, а продюсер приличную прибавку к внимательности и слуху. Жаль только, что в Школе Геймдева нет магии, которая повышает удачу, – молодым (хотя, чего уж скрывать – любому разработчику!) это было бы очень полезно. Итак, что же такое USP?

UNIQUE SELLING POINTS

Так называют уникальные особенности игры, которые ее продают, делают привлекательной для игрока, а значит, и для инвестора. Вы должны знать свою игру, знать рынок, своих конкурентов и потенциальную аудиторию, чтобы суметь правильно распорядиться этим «заклинанием». Это то, что будет продвигать вашу игру, о чем будут писать в рекламных

ОБ АВТОРЕ

Иван Магазинников

Впервые принял участие в разработке игр, работая с Elemental Games над текстами и квестами для игры «Космические рейнджеры 2: Доминаторы».

С 2004 года работает штатным геймдизайнером в Katauri Interactive (сменившая название Elemental Games). Принимал участие в разработке дополнения «Космические рейнджеры 2: Перезагрузка», игр серии «King's Bounty» – «Легенда о рыцаре» и «Принцесса в доспехах».

Руководитель проекта и ведущий геймдизайнер дополнения «King's Bounty: Перекрестки миров». В данный момент работает над неанонсированной ММО-игрой от Katauri.

проспектах и обещать игрокам.

На самом деле, я считаю, что роль USP сильно преувеличена. Издателям нравится, когда у игры есть USP, а разработчики любят вместо них перечислять фичи своей игры, причем не те, которые будут «продавать» игру, а которые нравятся им самим. Если у вас слишком много этих selling points, значит, их на самом деле у вас нет, или вы ничего не понимаете в маркетинге.

Попробуйте выделить в вашей игре нечто такое, о чем можно громко заявить, чего нет у ваших конкурентов, и из-за чего игрок непременно будет жадно следить за новостями по игре и в день выхода с руками оторвет диск у продавца. Если вам не удалось этого сделать, то не переживайте – в Школе Геймдева есть не менее мощные заклинания, чтобы произвести впечатление на издателя. Самое сложное из них, для составления которого нужны усилия нескольких человек, это дизайн-документ. Или сокращенно диз-док.

ДИЗ-ДОК

Диз-док – это такой эквивалент Библии для игры, в котором описано все и вся, и есть ответы на все вопросы по игре: что, как, где и даже зачем. Чем толще и подробнее будет ваш дизайн-документ, тем сильнее будет поражен им издатель. Главное – это ударить поточнее. К тому же, составление диз-дока является прямой обязанностью геймдизайнера, то есть меня.

Внимание! Сейчас будет страшная правда про меня, автора этой статьи, геймдизайнера с шестилетним стажем и опытом выпуска успешных игр. Я не умею писать диз-доки. Более того, я этого никогда не делал.

Сейчас поясню. В классическом понимании ДД – это многостраничный труд одного или больше человек, в котором описана вся игра. Ее особенности, игровая механика, фичи, имена и родственные связи персонажей и так далее. Особые гении и извращенцы ухитряются даже вписать в него все до единой формулы и влияние положения луны на цвет тумана по утрам. Так вот – на ранних этапах разработки игры в такой детализации нет совершенно никакого смысла, и она может даже оказаться вредна.

Считается, что диз-док, – это такое подробное описание игры, прочитав которое издатель преисполнится веры в ваш проект, а любой человек из команды разработчиков тут же во всех тонкостях познает игру и все ее аспекты. Чушь полная. Понять эту писанину способен только геймдизайнер вашего или выше класса, да еще желательно с вашим образом мышления и манерой излагать свои мысли. То есть вы сами и ваш клон. Если не верите, то попросите главного программиста составить максимально

Действительно, по такой картинке можно принять «Космических рейнджеров» за очередную шароварную «стрелялку в космосе».

ДИЗ-ДОК – ЭТО ТАКОЙ ЭКВИВАЛЕНТ БИБЛИИ ДЛЯ ИГРЫ, В КОТОРОМ ОПИСАНО АБСОЛЮТНО ВСЕ.

ЭЙ, ГЕЙМДИЗАЙНЕРЫ, ЕСТЬ ЧЕГО ПОЧИТАТЬ?

Самый частый вопрос, задаваемый новичками на форумах и ресурсах для разработчиков игр, звучит примерно так: *«Дайте ссылку на пример дизайн-документа от какой-нибудь крутой игры! Плиз, очень надо!»*. И, как правило, получает ссылку-две. Отправлять на форумы или по ссылкам я вас не буду – я там уже был, и все принес сюда. На PC-диске, прилагающемся к журналу, вы найдете сразу три образца диз-доков.

От издателя: типовой образец дизайн-документа, который рекомендует начинающим разработчикам фирма «1С», выпустившая больше игр, чем вы прошли за всю свою жизнь, так что к ним стоит прислушаться.

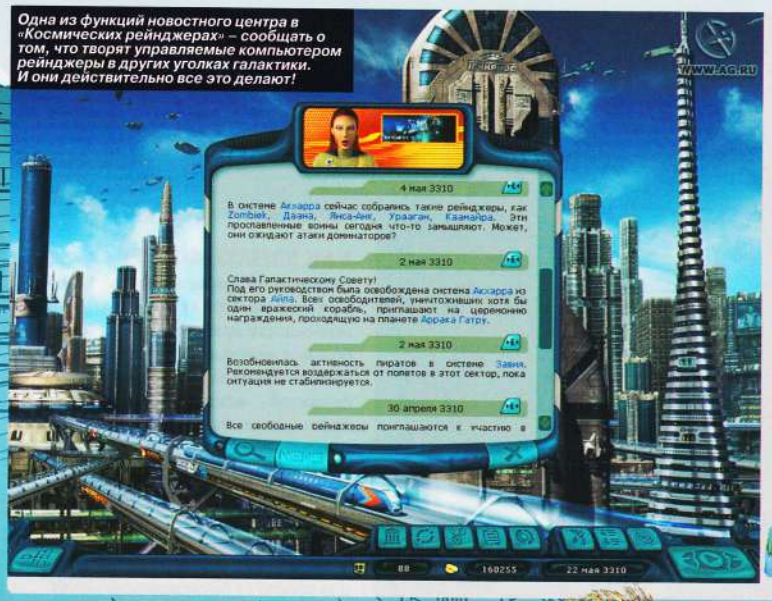
От разработчика. И не от простого, а самого что ни на есть «отца» – геймдизайнера с мировым именем Криса Тейлора.

И на сладкое реальный дизайн-документ культовой игры. Если вы не считаете Doom культовой игрой, то немедленно закройте этот журнал. А еще лучше – порвите его на кусочки. И съешьте.

ЦЕНА РЕШЕНИЯ

Решение делать в King's Bounty на поле боя именно гексы, далось нам тяжело. То есть мы (геймдизайнеры) знали, что нужно делать гексы, но нужно было взвесить все за и против, все последствия такого решения: программирование, создание и анимирование моделей, дизайн арен сражения… Обсуждение отняло немало времени, но в результате, на мой взгляд, мы приняли верное мнение. Потеряв двухклеточных бойцов и возможность атаковать в восьми направлениях, мы в итоге сэкономили много времени, получив при этом красивые тактические сражения. У каждого из сотни существ есть даже уникальные анимации поворота на разные углы – мало какая стратегия может этим похвастать!

А вот с расчетом этих самых тактических сражений не углядели. Геймдизайнерам и в голову не пришло, что расчеты логики программисты завяжут на анимации бойцов и заклинаний. Когда спохватились, было уже слишком поздно. Для создания режима «быстрого боя», когда игрок видит сразу результат, пришлось бы переписывать всю логику или делать «нечестный» расчет просто исходя из силы и количества бойцов с обеих сторон. Поэтому в King's Bounty нет такой удобной возможности: моментально рассчитать исход сражения.



Одна из функций новостного центра в «Космических рейнджерах» – сообщать о том, что творят управляемые компьютером рейнджеры в других уголках галактики. И они действительно все это делают!

Именно так будет выглядеть ваш дизайн-документ для постороннего человека, если вы не умеете кратко и доступно излагать свои мысли на бумаге. И дело совсем не в плохом почерке.

подробную специфику игрового движка, его особенности, используемые библиотеки, методы, классы и т.п. А потом прочтите и попытайтесь понять все это. Вот так и ваш диз-док для всех других будет программистской грамотой.

Я держал в руках дизайн-документы разных игр: разных жанров, масштабов, качества исполнения. Самый толстый из них занимал 180 страниц 12 шрифтом. Серьезно. Читал его несколько раз, но так и не осилил всех тонкостей игровой механики. Что-то вообще приходилось читать по диагонали. И в эту игру я играл. Так вот, количество изменений, переделок и несоответствий с изначальным вариантом дизайн-документа (финальный, увы, я не видел) было просто ошеломляющим. Есть определенные вещи, про которые нельзя заявить на ранней стадии разработки: «у нас будет вот так», а потом на этом решении делать игру. Еще нет движка, нет понимания, как и что в итоге будет работать, что способны создать ваши художники и программисты, и насколько эффективным окажется ваше решение и что потянет за собой. Все это может вылиться в серьезные переделки или в какие-то ограничения инструментария или игрового движка. Разумеется, если у вас и вашей команды за плечами многолетний опыт и успешно завершенные проекты, то вероятность такой ошибки будет намного меньше, чем у новичков. Но совсем не ошибается тот, кто ничего не делает.

Если вы уже просмотрели образцы приведенных мною дизайн-документов (см. врезку неподалеку), то наверняка заметили, что сотнями страниц и тысячами формул там и не пахнет. Все верно. Дизайн-документ – это технический документ, который предназначен для использования не только его автором, но и другими людьми. Как минимум, его будут читать продюсер и другие геймдизайнеры команды. Поэтому диз-док должен быть:

- структурирован
- написан технически грамотно и понятным языком
- содержать в себе все необходимое, но ничего лишнего.

На ранних этапах разработки я вообще рекомендую вместо пухлого талмуда «про все на свете, даже про то, чего в нашей игре, скорее всего, не будет», использовать его более простую версию. Назовем ее Project Vision (видение проекта). Это такой еще юный и неокрепший дизайн-документ, который способен рассказать в общих чертах все, что нужно про вашу игру другому человеку и успешно служить планом разработки. То есть это описание игры, ее особенностей, игрового процесса и базовой игровой механики. Важные технические решения – тоже туда. Если на основе этого документа можно составить нечто вроде мануала по игре – то это просто замечательно! В идеале такой документ должен состоять из тезисов, небольших описаний и кратких пояснений там, где это нужно.

И уже потом, в процессе создания игры, переходя от пункта к пункту вы будете подробно продумывать и описывать каждый элемент вашего проекта, получая в итоге самый настоящий подробный, толстый и, главное, актуальный дизайн-документ вашего проекта. И уже по нему можно подробно ставить задачи отделам и создавать игру.

Отмечать в таком документе нужно в первую очередь то, что действительно понадобится при разработке или окажется интересным, знаковым. Например, для описания системы умений героя в King's Bounty достаточно будет несколько предложений:

Каждый герой обладает тремя деревьями умений: Силы (умения воина), Духа (умения паладина) и Магии (умения мага). По 10-12 общих навыков в каждом дереве и по 1-2 уникальных классовых. Умения имеют 1-4 уровня и открываются (улучшаются) за Руны Таланта, которых тоже три типа: Руны Силы, Духа и Магии. Руны герой находит на карте или получает с уровнем – рун своего класса он получит больше, и быстрее прокачает профильные умения.

Все. Никаких точных цифр, никаких названий и описания умения нет. Все это

THE ENGINE

Магия Крови, Санитары Подземелий, Легенда о рыцаре, Кодекс войны, Князь 3 – что объединяет все эти игры? Искушенные пользователи знают, что все они базируются на одном и том же движке, пусть и адаптированном в каждом отдельном случае под свои нужды.

Уверен, что у World of Warcraft один из самых масштабных из всех существующих дизайн-документов.

КАК УЗНАТЬ ФИЧУ?

Ищите их по прилагательным. Чем больше в описании какой-то игровой особенности прилагательных, тем большее значение придает ей разработчик. Любимые слова в таких случаях «живой», «масштабный», «уникальный», «реалистичный», «необычный» и прочие эпитеты. Перечисления же, вроде «100 часов геймплея, 50 локаций или 1 000 000 уникальных предметов» фичами не являются, и их добавляют в описание чтобы поразить игрока масштабами и вариантами выбора, или просто от безысходности – если писать больше не о чем.

появится уже потом, когда геймдизайнер основательно засядет за проработку именно этого пункта. Составит список умений, распишет их уровни и требования, соберет из них деревья навыков, поставит задачи программистам и дизайнеру, сделает предварительный баланс. Но не исключено, что в игре могут быть умения, которые являются знаковыми фичами игры или их реализацию нужно изначально закладывать в игровой движок, выделять немалые ресурсы. Например, таким бы было умение «Время назад», позволяющее отматывать битву на несколько ходов назад. Это оригинальная фича, про которую не стыдно написать в пресс-релизе и показать в видеоролике, и ее реализация требует определенных усилий от программистов, ведь им придется делать эту самую «отмотку» всех состояний и действий. Или возможность управлять каким-нибудь отрядом непосредственно «из глаз», как было можно сделать в великолепной Dungeon Keeper – кстати, отличный пример качественного геймдизайна. Реализовать такой режим довольно непросто, и эта возможность вполне потянет не просто на фичу, а на самый настоящий USP. Разумеется, такие моменты нужно обязательно указывать в вашем документе.

БУДЬТЕ ПРОЩЕ

Одно из требований, предъявляемых к дизайн-документу, да и вообще к любой документации – это доступная форма изложения. В нем не должно быть лишней информации и мусорных слов, мы ведь не гонимся за объемом? Искусство кратко, понятно и информативно излагать свои мысли крайне необходимо для геймдизайнера. Это то, чему лично я много учился и продолжаю учиться до сих пор. Вот представьте, сидите вы, и свои, несомненно, гениальные мысли записываете на бумагу или в файл. Работаете старательно, вдохновенно, слово за словом, строчка за строчкой. И вот, документ готов и отправляется… в корзину! Потому что «непонятно». Или потому, что «ерунда какая-то». Или «совсем не то, что нужно». Сравните два разных описания одного юнита из King's Bounty.

«Ловкий и скрытный убийца прошел обучение за стенами мистического Шегорада, где самые искусные мастера обучали его искусству отнимать чужие жизни. В своем черном одеянии он бесшумно скользит в ночи, внезапно нападая со спины на зазевавшуюся жертву и прерывая ее бренное существование ударом смертоносных кинжалов и снова исчезая во тьме… Тайное искусство ниндзюцу позволяет ему выпивать душу из уничтоженной жертвы и восстанавливать свои силы…»

И

«Ассасин. Ловкий убийца в темных удобных одеждах, вооруженный двумя кинжалами. Умеет телепортироваться за спину врагу, наносить безответный удар, накладывающий эффект «Отравление», и снова возвращаться назад. Если он убивает отряд второй своей особой атакой, то получает повторный ход и перезаряжает умение «Удар в спину»…»

Первое описание, несомненно, более литературное и атмосферное. Но оно нам надо? Вся полезная информация в нем тщательно зашифрована, и текст нужно буквально просеивать, чтобы отделить зерна от плевел. Сможет по такому описанию художник нарисовать вашего Ассасина, а программист заскриптовать его удары? Сильно сомневаюсь, что без ваших разъяснений «на пальцах» это будет возможно. Собственно, я и сам ничего не имею против красивых описаний и литературности, но только там, где это уместно. Например, в книгах или в литературном описании игрового сюжета, но не в техническом документе, которым и является диз-док. Вычитывать все эти художества в поисках смысла и реальной информации – это просто пустая трата времени, которой можно и нужно избежать. Например, выкинув текст в корзину и попросив геймдизайнера все это переписать нормальным языком. И снова, и снова… Я сам неоднократно через это проходил. Да и сейчас, несмотря на весь опыт, меня порою заносит в высокие словесности там, где это совсем не нужно. А это чревато непониманием и переделками.

ФИЧЕ-ЛИСТ

Он существует как отдельно (для удобства) так и в составе диздока, где-то в его начале. Фиче-лист – это такое же лицо вашего проекта, как и игровой движок. Это его особенности, его «крючки», которыми можно цеплять игрока, про которые непременно будет писать пресса и которыми можно приманивать издателя. Название «фиче-лист» происходит от английского features list – это список особенностей вашей игры, которые выделяют ее среди всех прочих. Зайдите на сайт любой игры, в раздел ее описания. Что вы там видите? Например:

Особенности игры «King's Bounty: Принцесса в доспехах»:

– Новый увлекательный сюжет в неизведанном мире.

Чем не прототип для компьютерной игры? Правда, для демонстрации издателю он вряд ли сгодится.

БУРИЛЬЩИК

Бурильщик aka Driller. Мощный паровой механизм, с которым игроки сражались в «King's Bounty: Принцесса в доспехах». Между прочим, тоже жертва фичеката. Он был полностью продуман, нарисован и анимирован еще для «Легенды о рыцаре», но потом было решено его из игры убрать – создание и настройка арены и всех его анимаций отняла бы уйму времени. Тем не менее, в ресурсах «Легенды» модель и текстура Бурильщика так и остались.

- Возможность играть за женского персонажа – принцессу Амели!
- Три класса: воин, паладин и маг, каждый со своим стилем прохождения игры.
- Медали, получаемые за специальные достижения игрока и дающие бонусы.
- Ручной питомец – дракончик, призываемый в бою за Ярость. Получая опыт, он может выучить и усовершенствовать девять уникальных умений.
- Новая раса кровожадных ящеров.
- Возможность превращения коня в пегаса для самостоятельного полета!
- Мгновенные путешествия между известными континентами по морю.
- Возможность нанимать спутников-оруженосцев.
- Новые уникальные боссы: Робот Бурильщик, Зилгадис, Архидемон Баал и другие.
- Уникальная система живых предметов, способных проявлять волю и менять свою сущность.
  Новые типы и классы предметов.
- Современный движок, поддерживающий новейшие графические решения.
- Красивый, продуманный и удобный интерфейс.
- Безупречный художественный стиль классического фэнтези.

Что в этом списке будет фичами? Все то, что является отличительной особенностью этой игры от всех остальных игр этого жанра и игр вообще. Например, медали, сражения с боссами и возможность летать на пегасе – это будут фичи. А вот новый сюжет, возможность играть за принцессу и раса ящеров таковыми не являются, ведь это просто перечисление появившихся в сравнении с «Легендой о рыцаре» новинок или важных изменений. И чем-то знаковым для игры они не являются.

Полно игр, где есть ящеры и главная героиня-девушка, но далеко не в каждой пошаговой стратегии вы можете перелететь всю карту на крыльях

* «Мешок подарков» – официальное бесплатное расширение к игре «King's Bounty: Принцесса в доспехах», включающее в себя более 50 новых предметов.

или усмиряете собственные белые тапочки. Точно так же все вменяемые разработчики пишут про «современный графический движок», «невероятно физическую физику» и «ослепительно эффектные спецэффекты» – это уже фактически стандарт в описании игры. А вот похвастаться поддержкой стерео-3D режима может далеко не каждая игра, и это уже будет отличительная особенность, то есть «фича».

ПОД НОЖ

Каждая фича – это отдельный, и порою очень масштабный раздел дизайн-документа и плана разработки, поэтому к их придумыванию и проработке нужно отнестись очень серьезно. Именно под реализацию какой-нибудь особо заковыристой фичи у издателей выпрашивают дополнительные сроки. Или не выпрашивают, и тогда наступает такое неприятное явление, как фиче-кат (features cut) – вырезание фич. Разработчики сознательно сокращают список игровых особенностей, чтобы снизить сроки и стоимость разработки, уменьшить количество ошибок в игре. Обычно разработчики стараются оттянуть неизбежное (думаю, что с этим знакомы 99 процентов девелоперов), до последнего надеясь успеть и отделаться малой кровью. Если вам было что-то интересное и необычное обещано в пресс-релизах игры или в интервью, но в коробочку с диском этого не положили, то в подавляющем большинстве случаев виноват пресловутый фиче-кат. Например, мы, работая над «Легендой о рыцаре» и трезво оценив свои силы, «зафичекатили» захват замков в два этапа – на арене у замковых стен и на арене внутри замка. Если не ошибаюсь, то же самое произошло и во время разработки Disciples III.

Фиче-кат – это довольно мощное заклинание из магической Школы Геймдева, которое вызывает приступ зубной боли у геймдизайнера и отправляет в ящик стола любовно выпестованную и детально бессонными ночами проработанную игровую фичу. Так что не нужно думать, что злые разработчики «наобещали с три короба, а потом поленились». Вы ведь тоже когда-то обещали сами себе или родителям, что «вот к следующей сессии обязательно буду готовиться!»...

ДО ЛУЧШИХ ВРЕМЕН

Зато выдумывать эти самые фичи все разработчики горазды – ведь это одна из самых простых частей разработки. Именно на реализацию выдуманных игровых фич потом уходит львиная доля времени, сил и нервов геймдизайнеров и программистов, да еще и художников, если она имеет сложное визуальное отображение. И они же (фичи) служат источником самых загадочных и неприятных ошибок. Знали бы вы, сколько сил стоили живые предметы в нашей King's Bounty! Это ведь не просто иконка с цифрами и парой условий, а сложный логический механизм, функционирующий по особым правилам. Например, на создание, настройку, написание диалогов и скриптование говорящего лука из «Мешка подарков»* у меня ушло столько же времени, сколько обычно уходит на три десятка обычных предметов. И то, после своего создания корректно он заработал еще очень не скоро. И такой выбор – сделать один необычный интересный предмет или три десятка разнообразных обычных – повседневные будни геймдизайнера, корзина и внутренний ящик стола которого постоянно переполнены идеями и фичами, какие не удалось уместить или реализовать в рамках текущего проекта. И удастся ли когда-нибудь вообще – большой вопрос.

Зато я точно знаю, что мне удастся научить вас еще чему-нибудь полезному (или бесполезному) в следующих номерах журнала, где мы с вами и встретимся. Оставайтесь с нами – будет интересно! ■

Автор:
Святослав Торик

ПАМЯТНИКИ ВИРТУАЛЬНОЙ АРХИТЕКТУРЫ: ГРАФИЧЕСКИЕ ДВИЖКИ В РЕТРОСПЕКТИВЕ

ЧАСТЬ 3: НОВЕЙШАЯ ИСТОРИЯ

Развитие трехмерных технологий заметно приостановилось после выхода DirectX 8. На долгих четыре года все рендереры оказались так или иначе привязаны к API от Microsoft, которая выпустила свою первую игровую приставку Xbox. До релиза консоль носила кодовое имя DirectXbox, поскольку ее графические библиотеки в точности повторяли набор DirectX 8.1. Коварная сущность редмондского гиганта раскрылась в полной мере: унификация довела разработчиков до простейшей одновременной подготовки трехмерных игр к выпуску на обеих платформах. Впрочем, API OpenGL не сдавал позиций – на нем программисты оттачивали свои навыки для PlayStation 2 и Nintendo GameCube. Ну и Джон Кармак, само собой.

Простота портирования и унификация интерфейсов программирования привела к появлению кросс-платформенных движков, создаваемых исключительно с целью лицензирования их третьим лицам (см. RenderWare из прошлой части материала). Создавать проприетарный движок для одной-единственной игры стало попросту невыгодным, разработчики и издатели анонсировали сразу по два-три проекта, геймеры ликовали, журналисты пытались уложить новый порядок вещей в непривычную схему кросс-платформенных рецензий. А индустрия неторопливо, заметно медленнее, чем раньше, двигалась вперед.

GAMEBRYO

Чужими руками

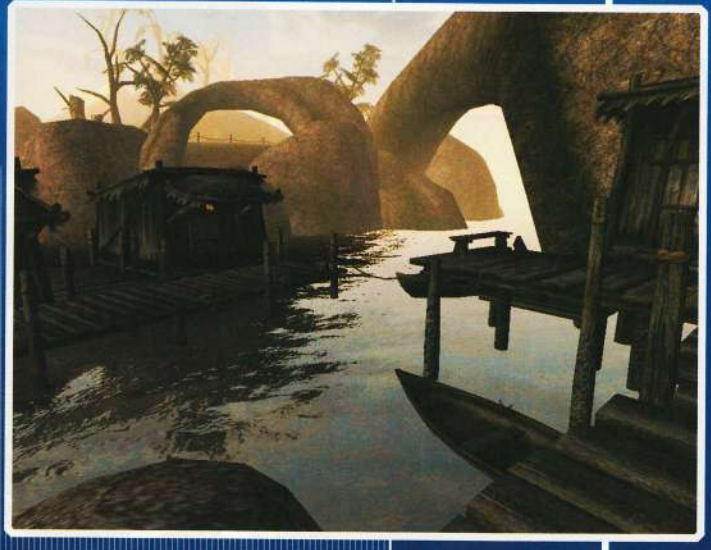
Компания Numerical Design Limited до определенного времени не имела никакого отношения к играм. Она занималась созданием и поддержкой визуального рендерера rPlus, который входил в состав, например, знаменитой системы AutoCAD. В 1997 году игровая студия Interactive Magic наняла NDL для совместной разработки трехмерного движка, легшего в основу симулятора iF-22. Права на движок остались у игроделов, однако менеджеры NDL призадумались – а не пора ли освоить новую нишу?

Первым продуктом на новом, хорошо продуманном движке NetImmerse стала MMORPG Dark Age of Camelot, вышедшая в 2001-м. Нельзя сказать, что это было нечто из ряда вон выходящее, поскольку разработчики из Mythic поначалу стремились упростить обработку сцен, но с ростом графических технологий начали вносить – и до сих пор вносят! – значительные изменения в ренедерер. Лучше перейдем ко второй игре на той же основе – куда более известной The Elder Scrolls III: Morrowind. Она тоже «пострадала» от программистов, но уже в другую сторону. Эффекты воды, реализованные через пиксельные шейдеры, дальние просматриваемые дистанции, реально высокая по тем временам детализация текстур, поддержка физического движка Havok, система обработки частиц – это просто праздник какой-то! Благодаря тому, что рендерер опирался на инструкции Direct3D 8.1, игра вышла одновременно на PC и Xbox. Разработчики из Bethesda неоднократно клялись в верности движку, его возможностям и широкому инструментарию, что вылилось в разработку TES IV и Fallout 3 на том же, только заметно улучшенном движке (его к тому времени переименовали в Gamebryo), сейчас на аналогичной технологии делается Fallout: New Vegas. Видимо, с Mythic случился аналогичный приступ любви, поскольку Warhammer Online, например, создана на той же платформе. То же можно сказать и про Сида Мейера – все его игры, начиная с 2004-го, используют движок от Numerical Design Limited (сейчас она известна как Emergent Game Technologies).

ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Dark Age of Camelot, Civilization IV, Warhammer Online: Age of Reckoning, Divinity 2: Ego Draconis, The Elder Scrolls III: Morrowind, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Fallout 3, Fallout: New Vegas

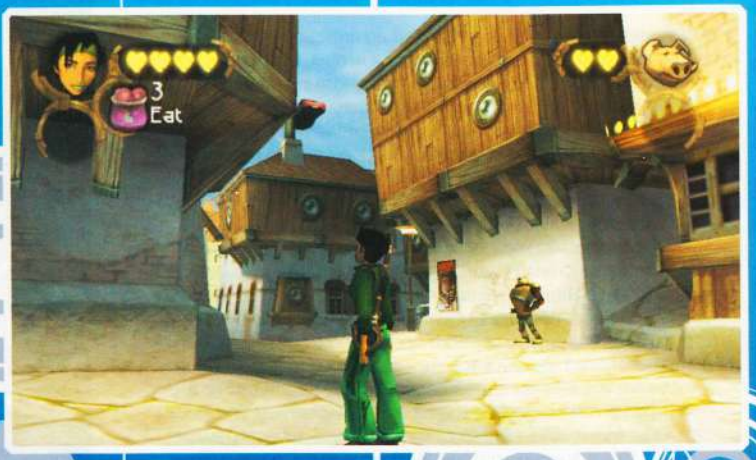
ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Октябрь 2001, Windows

У движка NetImmerse было не так много возможностей для улучшения, поэтому Dark Age of Camelot в буквальном смысле застряла в «темных веках» развития трехмерной графики в компьютерных играх.



Ну и что, что выглядит неказисто по нынешним меркам, – импринтинг-то все помнит!

Мегатекстура – от английского MegaTexture. Технология, при которой весь уровень с его статичными объектами покрывает одна большая текстура с динамической сменой уровней детализации (примерно как панорамная фотография, каждый кусочек которой можно приближать и удалять без потери качества, только на трех осях координат). В отдельно взятую Мегатекстуру размером до 128000x128000 пикселей заложена информация о каждом из них, в оперативную память загружается лишь видимая часть, причем даже не в полном объеме: вокруг игрока демонстрируется максимально детализированный участок мегатекстуры, на отдаленном расстоянии – менее детализированный, а ближе к горизонту совсем размытая часть гигантского «покрывала». При создании игр с открытым пространством эта технология серьезно уменьшит трудозатраты и поглощение аппаратных ресурсов (но не место на носителе, увы). Неплохой пример мегатекстурирования можно посмотреть и скачать здесь: http://linedef.com/personal/demos/?p=virtual-texturing.



Под чистенькими симпатичными текстурами прячется большое, могучее «сердце» Beyond Good & Evil.

ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Beyond Good & Evil, Prince of Persia (вторая трилогия), Peter Jackson's King Kong, Rayman Raving Rabbids

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Ноябрь 2003, Windows

JADE

И это все о Джейд

Release by NAL SURkosmos

Нет, речь вовсе не о прославленной Джейд Реймонд. Движок JADE назван по имени главной героини игры Beyond Good & Evil, коммерчески не успешной, но высоко ценимой критиками – в том числе и нами. Оценили мы ее не только за своеобразный подход к отображению политических и культурных реалий, но и за способность варьировать игровой процесс, менять его на лету вплоть до неузнаваемости. В рамках одного движка BG&E превращалась то в гонки на катере, то в отчаянное рубилово оппонентов специальной палкой, то в stealth-action, то в натуральную фотоохоту. Все это сопровождалось качественными визуальными эффектами (от различных фильтров до сглаживания и обработки большого видимого пространства). Параллельно в Монреале создавалась первая игра новой трилогии Prince of Persia: The Sands of Time на все том же JADE (а не на базе движка Splinter Cell, как утверждают некоторые). Графика и анимация были наивысочайшего качества – это была одна из первых игр, для запуска которой требовалась видеокарта со встроенной поддержкой пиксельных шейдеров. Еще JADE использовался для двух последующих проектов в трилогии Prince of Persia, а также в сериале Rayman Raving Rabbids.

Когда Мишель Ансель занялся проектом по фильму Peter Jackson's King Kong, он не мог не взять на вооружение движок JADE.

ID TECH 4

Сложная вещь

ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Doom 3, Quake 4, Enemy Territory: Quake Wars, Prey, Wolfenstein
ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Август 2004, Windows

Выпустив Quake 3 и к осени 2002-го закончив его полировать, Джон Кармак плотно приступил к очередному проекту. Несмотря на то что он признавал лишь OpenGL, ведущий программист id Software был вынужден идти на поводу индустриальных стандартов. Кармак решил переписать рендерер Quake 3 так, чтобы все новые функции работали на картах со встроенной поддержкой Direct3D 8. Это решение автоматом отсекало дешевые, но урезанные по функционалу «видюхи» вроде GeForce 4 MX и Radeon 9700, зато давало куда больше возможностей, чем конкурирующие продукты. Правда, в конечном итоге он все-таки убрал то, что не работало на популярных видеокартах: сказалось тесное общение с производителями железа, не иначе. Программисту пришлось создавать код движка с нуля, поскольку функциональности языка C уже не хватало, и писать нужно было на C++. Новоявленный Doom 3 еще на этапе технических демонстраций доказал, что Кармак, приняв это нелегкое решение, опять встал во главу индустриального поезда: на смену изобретенной им же «карте освещения» пришло попиксельное освещение, а заодно добавилась такая интересная штука, как самозатенение (одна часть модели может отбрасывать тень на другую часть). Не менее важной стало и другое нововведение – так называемая «Мегатекстура», которая рано или поздно обязательно придет на смену прочим технологиям текстурирования (сейчас она работает лишь в игре Quake Wars). Однако при всей своей крутости id Tech 4 продемонстрировал и темную сторону: игроделы настолько привыкли к удобным инструментам Unreal Engine (который достаточно часто обновлялся и дошел к тому времени до версии 2.5), что тратить время на обучение никто не желал. К тому же инструментарий движка вызывал нарекания со стороны художников, вынужденных периодически работать с доисторической командной строкой. Это всегда так – хорошая сложная вещь требует особых усилий для понимания, а кто сегодня хочет прилагать лишние усилия?

Рецензенты консольной версии Enemy Territory: Quake Wars захлебывались от восторга, отмечая гигантского объема пространство, которое демонстрируется игроку.

Враги отбрасывают тени на самих себя – сегодня в этом нет ничего удивительного, а тогда подобная технология была настоящим графическим откровением.

Процедурная анимация – от английского procedural animation. Так называемая «честная физика», когда воздействие физических констант на объект рассчитывается в реальном времени, а не анимируется заранее. Существует множество различных алгоритмов, как простых, так и сложных. Считается, что в процедурной анимации сложно рассчитать результат с точностью до миллиметра, потому что количество факторов, влияющих на объект, слишком велико. Этот удручающий факт заставляет геймдизайнеров тщательно тестировать создаваемое ими окружение, чтобы не было безвыходных пространств между статичными объектами, персонажей, застревающих конечностями в текстурах, и так далее.

SOURCE ENGINE

Неиссякаемый источник

ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Half-Life 2, Portal, Team Fortress 2, Dark Messiah of Might & Magic, Left 4 Dead

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Ноябрь 2004, Windows

Постройка движка Source началась незадолго до выхода Half-Life в 1998 году. Программисты Valve, чтобы не вносить путаницу в почти готовую игру, рядом с папкой $GoldSrc создали новую «ветку» под названием $Src. Работа с ней шла следующим образом: разработчики периодически добавляли новые особенности, и каждый достаточно крупный набор оформлялся в полноценный билд. Получившаяся версия оценивалась с точки зрения функционала, затем разбиралась, накапливала вливания и собиралась вновь. Такая модульность разработки осталась в ходу и после релиза Half-Life 2: при первом же удобном случае разработчики добавили HDR сразу во все игры на движке Source (коих к тому времени насчитывалось три штуки). Обновлению, кстати, поспособствовала небезызвестная платформа Steam. Впрочем, еще на старте в игре появились такие уникальные особенности, как ragdoll-физика (сильно переработанная версия Havok), поддержка нескольких процессоров, а также скелетная анимация с инверсной кинематикой и – впервые на ваших мониторах – лицевая анимация с автоматически генерируемой синхронизацией губ. Немалую порцию респектов получила и та часть исходного кода, которая сразу стала доступна создателям модификаций: Source Development Kit оказался источником безграничных возможностей для тех, кто хотел заниматься созданием игр (необязательно даже FPS), но не имел доступа к дорогим коммерческим движкам.

Про грязные во всех смыслах текстуры тогда говорили примерно так: «Суровая аутентичность восточноевропейского городка City-17». В действительности движок Source еще долгое время не поддерживал текстуры высокого разрешения.

Хотя продолжение уникального шутера SiN было заранее обречено на провал – вовсе не по вине Source – главный трейдмарк игры (левая половина скриншота) никогда не зависел от таких ненужных подробностей, как API рендерера, разрешение текстур, HDR...

С выходом первой версии DirectX 9 в 2002-м разработчики расстроились: до сих пор каждая версия API приносила серьезные изменения, под которые подстраивались и производители железа, и производители трехмерной развлекательной продукции. На этот раз сети принесли High Level Shader Language, язык программирования шейдеров и реализацию шейдеров второго поколения (более известных как shader model 2.0). Ничего кардинально нового в этом не было, поэтому игроделы лишь пожали плечами и продолжили использовать «восьмерку» в качестве основы для рендерера. Настоящим прорывом стал выпуск в августе 2004-го Direct3D 9.0c с поддержкой shader model 3.0. Разработчики игр до сих пор не могут слезть с этой версии и мужественно перейти на DirectX 10/11 с его мультипотоковостью и тесселяцией – не в последнюю очередь из-за игровой консоли текущего поколения Xbox 360, графический API которой во многом совпадает с последней «девяткой».

Некоторые считают, что UE 3 – это шаг назад по сравнению с UE 2.5. Мол, вместо честного «холмистого» текстурирования заливают полигоны яркими рисуночками.

ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Gears of War, Mass Effect, Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2, Batman: Arkham Asylum, Borderlands, Medal of Honor (2010), Singularity, Alpha Protocol

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Ноябрь 2006, Xbox 360

UNREAL ENGINE 3

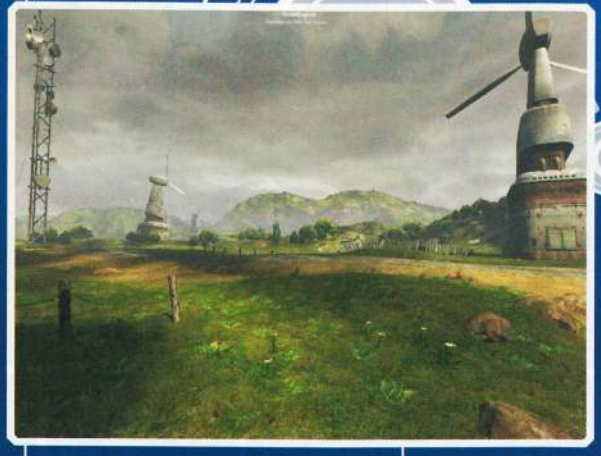
Release by NALSURkosmos

Эпическая сила

Когда вторая версия Unreal Engine в короткие сроки возглавила рынок лицензируемых трехмерных движков, компания Epic Games окончательно поняла, что игры играми, а лицензии – это выгоднее. UE 3 с самого начала позиционировался как движок «дальнего прицела». Взяв все самое лучшее от предыдущей версии, разработчики создали постоянно обновляющийся программный комплекс, куда вошли не только их наработки, но и результаты партнерских отношений с прочими софтверными компаниями (например, технология SpeedTree от IDV или интеграция с платформой Steam), а также продвинутый «редактор всего» UnrealEd. Не предлагая никаких принципиально новых графических решений, Unreal Engine 3, теме не менее, обладает целым набором самых разных современных штук вроде HDR и попиксельного освещения, заточенных специально под возможности консолей текущего поколения. Еще он умеет пользоваться дарами DirectX 10, но в действительности мало кто сумел интегрировать эту конфетку в свой проект – на ум приходит лишь Frontlines: Fuel of War.

Впрочем, главную роль в популярности движка сыграли не столько разработчики, сколько менеджеры по продажам: UE 3 предлагался как дорогой, но все равно выгодный апгрейд к UE 2. Вместо того чтобы наращивать потенциал UE 2.5 своими руками (как это делали монреальские разработчики серии Tom Clancy's Splinter Cell), программистам достаточно было обновить все модули до версии 3 и, пользуясь привычными интерфейсами, спокойно имплементировать новые возможности в свой проект. При этом самый мощный удар был нанесен по конкурентам – разработчики наравне с основным продуктом постоянно обновляют бесплатный аналог Unreal Development Kit для некоммерческих разработок, а также симуляционных и обучающих программ.

В 2004-м демо-версия движка возбуждала публику не хуже скриншотов из очередного билда S.T.A.L.K.E.R.



Инверсная кинематика – от английского inverse kinetic animations, *инверсная кинематическая анимация*. Это процесс определения положения объекта в пространстве, при котором рассчитывается положение всех сгибающихся частей тела относительно одной из них. Например, если сжать кулак и поместить его на полтора метра выше и параллельно поверхности, то система просчитает, под каким углом должны быть согнуты колени, плечи, локти, запястье и так далее. Обратный процесс (вычисление положения в пространстве одной части тела на основе параметров всех остальных) называется «прямая кинематика».

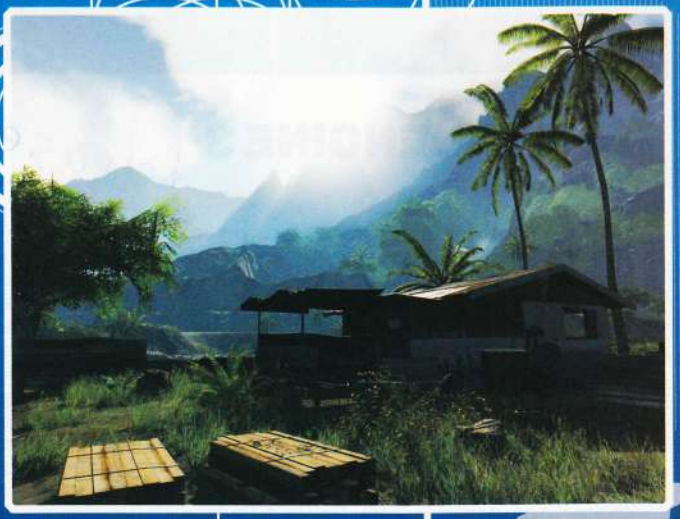
CRYENGINE 2

Еще один заход

Изрядно помучившись с движком CryENGINE и заработав не самый удачный опыт лицензирования, Crytek продали все права на движок и бренд FarCry своему бывшему издателю Ubisoft. Джеват Йерли решил начать все с чистого листа, но теперь с учетом набитых шишек. Первый анонс нового движка состоялся одновременно с анонсом первой игры на нем – 23 января 2006-го. На тот момент в секторе продаж многочисленные победы праздновала линейка Unreal Engine, а в секторе технологическом попрежнему заправлял Джон Кармак. Оставалась только ниша посередине – ее-то и было решено занять. За четыре года своего существования CryEngine 2 лицензировало значительно больше компаний, чем в случае с первой версией движка. Немалая часть из них, правда, приобрела «лицензию для обучающих программ», но и коммерческих проектов хватало: шесть разработчиков средней руки (в основном корейские MMORPG) уже похвастались своей новинкой. А уж сколько секретных проектов ждут своего часа!..

Из серьезных плюсов движка стоит отметить его отличную оптимизацию: пожалуй, ни один трехмерный движок не работает с 64-разрядными операционными системами так хорошо, как CryEngine 2. Одновременно с этим он полностью поддерживает инструкции Direct3D 10. Развитие CryEngine 2 оказалось тесно связано с пиратством: Джеват Йерли заявил, что Crysis занял неприятно высокие места в «варезных» чартах, поэтому Crysis Warhead вообще вышел без 64-битных библиотек (для них не существовало подходящей DRM-системы). Только через полгода вышел последний, судя по всему, патч для игры на ПК-эксклюзивном движке CryEngine 2. И дальше началась совсем другая история...

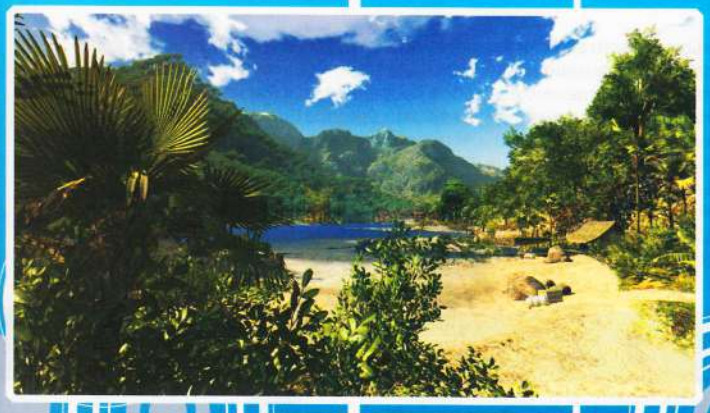
ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Crysis, Crysis Warhead, Entropia Universe (10.0)
ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Октябрь 2007, Windows



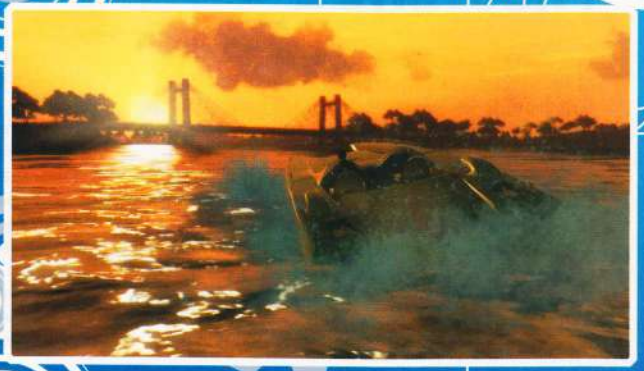
CryEngine 2 напоминает хорошую, дорогую, но никому не нужную вещь. Даже своим создателям она почему-то очень быстро надоела.

Движок старается не заострять внимание на высокой детализации. Наоборот, обширные пространства – его главный конек.

SSAO – от английского screen space ambient occlusion, *затемнение окружающей среды в отображаемом пространстве*. Упрощенная технология глобального освещения (Ambient occlusion), которая строится на том, что освещение каждого конкретного пикселя высчитывается на основе затенения всех пикселей вокруг него – и все это в зависимости от препятствий, стоящих на пути источников света. В обычном виде Ambient occlusion реализовать невозможно, текущих мощностей видеокарт просто не хватит на обсчеты в реальном времени. Впервые SSAO была реализована в Crysis, впоследствии неплохо показала себя в Just Cause 2.



Не хватает лишь самой малости эффектам воды, чтобы захотелось выплыть на середину виртуального моря, откинуться в кресле и под плеск волн вообразить себя героем виртуальной реальности.



Just Cause 2 вышла вовремя: сравнивать с Crysis игру поздно, а с Crysis 2 – рано.

Ragdoll-физика – от английского ragdoll, *тряпичная кукла*. Продвинутая технология процедурной анимации, отображающая в реальном времени влияние физики на положение связанных друг с другом частей тела модели (с разумными ограничениями). Более продвинутая технология реализована компанией NaturalMotion под названием Dynamic Motion Synthesis. DMS основывается не только на физике, но также на биомеханике (мышцы, вес) и моторике нервной системы – все это позволяет ей генерировать анимации моделей на лету. Система является основной частью известного физического движка Euphoria.

AVALANCHE ENGINE 2.0

Тихая лавина

Avalanche Engine – первый крупный движок, полагающийся исключительно на DirectX 10, и даже немножко на DX11. Точнее, третий по счету (Stormrise провалился, Shattered Horizon оказался чуть более чем бенчмарком), но первый, одним своим появлением поразивший интересующееся предметом комьюнити: в скрытых форумах на игродельческих сайтах периодически поднимаются вопросы из серии «как они это сделали?». Сами же разработчики из Avalanche Studios хранят удивительное молчание – они не грозятся обскакать Кармака и Crytek, не ведут переговоров о лицензировании движка сторонним студиям, даже не делают новых анонсов (впрочем, на главной странице сайта можно найти намек на разработку мультиплатформенной игры по «хорошо известной крутой лицензии»). Молчат они и о конкретных спецификациях Avalanche Engine 2. Из некоторых интервью известно, что, например, погодные эффекты генерируются примерно как на нашей планете: берется температура, влажность, атмосферное давление и скорость ветра, на основе показателей выдается дождь, снег, самумы, яркое солнце и прочие бедствия. В области эффектов визуальных разработчики сотрудничают с nVidia: отсюда мы имеем заранее поднадоевшее 3D в очках, текстуры высокого разрешения, всякие фильтры и SSAO. Более подробные восторги по этому поводу можно прочитать в рецензии на Just Cause 2, я лишь добавлю, что у этого движка неплохое настоящее (почти полтора миллиона проданных копий игры) и потенциально великое будущее. О котором, увы, разработчики тоже безмолвствуют.

ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Just Cause 2
ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Март 2010, Windows

В действительности количество современных движков намного больше, просто все они являются проприетарными и, как правило, дальше разработчика или издателя не уходят. MT Framework, которым пользуются команды Capcom, – довольно мощная и гибкая штука (в Lost Planet 2 есть полноценный рендерер D3D 11), но вряд ли вы увидите его в деле где-нибудь, кроме очередной Lost Planet, Devil May Cry или Resident Evil. Точно так же исходный код Chrome Engine вряд ли покинет Польшу, а очередной версией Essence Engine так и будут пользоваться исключительно разработчики Relic Entertainment. Рынок движков на продажу более или менее стабилизировался: вот уже семь лет основная прибыль приходится на мультиплатформенный (читай: искусственно ограниченный) продукт от Epic Games; основатель рынка Джон Кармак с трудом продает свой текущий движок давним друзьями и партнерам из Raven Software и Splash Damage (шутер Brink, кстати говоря, выглядит многообещающе). Уныла ситуация и с «золотой серединой» Crytek – какими бы крутыми ни были их движки, они пока интересуют только корейских разработчиков спортивных симуляторов и MMO. По этому не самому радостному поводу предлагаю завершить статью кратким обзором движков ближайшего будущего – быть может, там найдется ответ на вопрос «когда же наши победят?».

FROSTBITE 2

- **РАЗРАБОТЧИК:** DICE
- **ПЛАНИРУЕМЫЕ ИГРЫ:** Battlefield 3

Старший программист в команде по разработке движка Frostbite Йохан Андерссон входит в совет по развитию графики Microsoft (Microsoft Graphics Advisory Board). В этом качестве он не единожды выдвигал свои предложения по DirectX 11, поэтому Frostbite 2 четко ориентирован на эту версию API. Основная фишка D3D 11, которая так волнует Йохана, – это полуавтоматическая организация вычислений с использованием нескольких процессорных ядер. Наконец-то появится причина взять «восьмиядерник»! Еще одна особенность DirectX 11, на которую рассчитывают разработчики из DICE, – это дополнение к языку HLSL под названием compute shader («вычислительный шейдер»). Он перекладывает на GPU функцию постобработки сцены вроде размытия, наложения теней, SSAO и так далее. Говорят, что программисты всего мира очень рады этой штуке, однако в деле ее до сих пор мало кто видел. Шведы утверждают, что из-за интенсивного использования DX10/11 им придется отказаться от DirectX 9, поэтому Battlefield 3 будет запускаться на «десятке» в урезанном виде и на рендерере D3D 11 – в полноценном. К тому же, хотя Frostbite 2 и ориентирован на персональные компьютеры, разработчики держат в уме и следующее, до сих пор не анонсированное поколение домашних игровых консолей.

CRYENGINE 3

- **РАЗРАБОТЧИК:** Crytek
- **ПЛАНИРУЕМЫЕ ИГРЫ:** Crysis 2, Codename: Kingdoms

Над живыми презентациями возможностей CE3 последние два года не плакали только двоечники. Разработчики показывали, как после выкладывания деревянных мостков в редакторе уровней все изменения тут же появлялись на запущенных в реальном времени версиях для PlayStation 3 и Xbox 360. Это на самом деле очень круто: стабильная конструкция, в основе которой лежит голый контент, а над этой основой – несколько разных вариантов обработки контента в реальном времени. За одно это достижение программистам надо ставить памятник, не говоря уже о таких увлекательных вещах, как поддержка мультипроцессорных систем, глобальное освещение, технология bershader (один огромный шейдер с кучей свойств) и еще тонны наработок из предыдущих версий движка. Однако «мультиплатформенность в реальном времени» имеет и обратную сторону: движок при всем желании не может «слезть» с DirectX 9, хотя он и поддерживает 10-ю и 11-ю версию API. Как обычно, в Crytek стараются угодить всем, но охочих до технологии лицензиатов по-прежнему мало: всего пять проектов гордятся использованием продвинутого движка, включая, гхм, онлайновый симулятор гольфа.

UNREAL ENGINE 4

- **РАЗРАБОТЧИК:** Epic Games
- **ПЛАНИРУЕМЫЕ ИГРЫ:** не анонсированы

Майк Кэппс из Epic Games позволяет себе подшучивать над стараниями CryTek: «Ну вот как относиться серьезно к разработчикам мультиплатформенного движка будущего, которые не выпустили ни одной консольной игры в настоящем?». Он уверен в силах своей команды: Тим Суини занимается теоретической разработкой Unreal Engine 4 с 2003-го, первые строки кода были написаны уже в 2008-м. Традиционно не хватая звезд с неба, «Эпики» собираются доминировать на рынке next-gen консолей еще до их выхода, и делать это в американском стиле – скудно, зато дешево и разжевано. Правда, Марк Рейн вносит свою долю непоняток: мол, движок будет ориентирован исключительно на многоядерное железо (DirectX 11?), и не факт, что будущие игровые приставки будут обладать достаточным количеством этих самых ядер. В любом случае, первое время UE 4 точно будет править бал.

ID TECH 5

РАЗРАБОТЧИК: id Software
ПЛАНИРУЕМЫЕ ИГРЫ: Rage, Doom 4, Quake 5

Упертость Джона Кармака способна поспорить лишь с его гением: вместо использования сторонней продукции для покрытия белых пятен в движке он предпочитает все делать сам. По мнению технического директора id Software, каждый движок от id Software со временем должен поменять статус на open source, а ведь мало кто хочет, чтобы исходники разработанного им компонента уходили в свободное плавание, не принося создателю ни копейки. Зато на этот раз отделу продаж, видимо, удалось уговорить Кармака повысить привлекательность движка для лицензирования: инструментарий, прилагающийся к id Tech 5, будет вычищен, вылизан и украшен биркой id Studio. Впрочем, кроме продвинутой технологии Megatexture, мультиплатформенности и поддержки многоядерных процессоров, движку похвастаться особо нечем. К тому же лицензирование, по словам президента id Software Тодда Холенсхеда, будет вестись крайне осторожно – студия заботится о репутации движка. А недавняя покупка id Software издательством ZeniMax и вовсе может поставить крест на использовании движка вне собственных студий.

id Tech 5.

Тесселяция – от английского tessellation. Если вкратце, то это то, благодаря чему колеса машин в играх станут еще более круглыми. Если длинно, то это применение формул Безье для «прокладывания» цепи полигонов по опорным точкам и разбиения их на еще более мелкие полигоны, чтобы сгладить прямоту углов. Поскольку делается это полуавтоматически, можно из простой модели мгновенно сделать сложную. Увы, технология доступна только в API Direct3D 11 и последней версии OpenGL 4, так что не видать владельцам Xbox 360 настоящих круглых колес.

ID TECH 6 Release by NALSUR kosmos

РАЗРАБОТЧИК: id Software
ПЛАНИРУЕМЫЕ ИГРЫ: не анонсированы

Вы не ошиблись, Джон Кармак действительно думает на два хода вперед: он считает, что вскоре настанет пора кардинально менять подход к отображению виртуального пространства. Вместе с юным гением Джоном Оликом он создает движок нового поколения – id Tech 6, который, по его словам, не факт что будет поддерживаться игровыми платформами будущего (кроме персональных компьютеров, конечно). Ключевая технология называется «Разреженное воксельное октодерево» (Sparse Voxel Octotree). Все объекты движка будут состоять из вокселей, однако, в отличие от Voxel Space двадцатилетней давности, подгружаться в память они будут из древовидной структуры (а это уже изобретение самого Кармака времен первого Doom). К тому же SVO вкупе с технологией Megatexture позволит автоматически управлять уровнем детализации – достаточно один раз отрисовать модель и указать, какие детали на каком расстоянии демонстрировать. Есть только одна проблема: нынешнее и ближайшее поколения видеокарт не умеют работать с вокселями, и, как говорит Кармак, «ни один производитель железа в здравом уме не станет ориентироваться на технологию, которой пока что не существует». Однако ближайшие коллеги-конкуренты оказались заинтересованы в SVO – вплоть до того, что Crytek анонсировала планы по внедрению упрощенного аналога SVO уже в CryEngine 3.

Экскурс в историю графических движков можно считать законченным, однако сама история не стоит на месте. Сегодня парадом командуют полигоны и шейдеры, но кто знает – может лет через пять-шесть у всех на устах вновь объявится забытое определение volumetric cell, а воображение будет полностью поглощено бескрайними пространствами «мегатекстуры». ■

Автор:
Николай Арсеньев

ТЕЛЕВИЗОР-О-МОНИТОР,

Или как Samsung скрестила ежа с ужом

Надо сказать, что процесс скрещивания в случае с технологическими гаджетами происходит куда проще и быстрее, чем в животном мире. Инженеры Samsung взяли за основу стильный корпус, LED-подсветку, матрицу с диагональю 24 дюйма и добавили в этот флакон немного приправы в виде ТВ-тюнера и акустики. Вот и все премудрости! На выходе получили SyncMaster FX2490HD.

Дизайн на пять с плюсом. Конечно, у всех вкусы разные, однако стоит признать, что в Samsung что-то да смыслят в стиле. Мягкие линии, прозрачная обводка, элегантная подставка. Смотрится!

Монитор получил от создателей LED-подсветку, за что им спасибо, ведь она обеспечивает более равномерную подсветку и реалистичную цветопередачу. Как и можно было ожидать от телевизор-о-монитора, SyncMaster FX2490HD обладает разрешением 1920x1080 (16:9), что идеально подходит для просмотра фильмов и HD-передач. За игры не стоит беспокоиться, все современные тайтлы совместимы с любыми форматами изображений. Теперь же пройдемся по фирменным фишкам монитора: есть технология динамической контрастности MEGA DCR, которая сделает картинку еще более яркой в динамичных сценах, технология ConnectShare даст возможность просматривать фото и видео, а также слушать музыку без участия компьютера вовсе. Для вывода звука не грех воспользоваться «врожденными» возможностями монитора – парой динамиков по 5 Вт каждый. Как у любого полноценного телевизора, поддерживается режим «картинка в картинке».

Обойдется Samsung SyncMaster FX2490HD в 18 990 руб.

GIGABYTE ОБЪЯВЛЯЕТ ОБЩЕМИРОВОЙ ФИНАЛ GO OC 2010

В конце сентября победители из разных регионов мира будут сражаться за титул сильнейшего в г.Тайбей на Тайване.

Компания GIGABYTE объявила о скором начале финала третьего ежегодного открытого чемпионата по разгону GO OC (GIGABYTE Open Overclocking Championship), на котором участники из разных уголков мира посоревнуются на аппаратных средствах самого высшего качества. Среди компаний, предоставивших компоненты, выступили Intel, ATI, ADATA, Seagate и ENVISION. В итоге помимо материнской платы GIGABYTE GA-X58A-UD7 на чипсете X58, соревновательные системы будут оснащены топовым процессором Intel Core i7-980X Extreme Edition (Gulftown), видеокартой GIGABYTE GV-R545OC-512I на основе AMD Radeon HD5450 и набором трехканальной памяти ADATA XPG Plus Series DDR3-1866+ v2.0 на 6 Гбайт. Также в состав войдут гибридный твердотельный накопитель Seagate Momentus XT, блок питания GIGABYTE ODIN Pro 1200 Вт, монитор ENVISION G2461w и набор из USB-клавиатуры и мыши GIGABYTE GK-KM6150 Multimedia. Всю информацию о конкурсе можно посмотреть на сайте http://gooc2010.gigabyte.com/Default.aspx.

Release By NALSURkosmos

RAMPAGE III FORMULA ДЕБЮТИРУЕТ!

Новая плата под 6-ядерные процессоры

Серия продуктов Republic of Gamers (ROG) от ASUS в рекомендациях не нуждается. Это всегда hi-end, всегда последнее слово в технике. Сегодня компания объявила о запуске Rampage III Formula, которая обладает не только внушительным потенциалом разгона, но и впечатляющим арсеналом портов расширения.

Системная плата основана на чипсете Intel X58+ICH10R, совместима с 6-ядерными процессорами серии Core i7, обладает поддержкой DDR3 SDRAM с частотой до 2200 МГц (OC) и сразу тремя разъемами PCI-E x16. Последнее гарантирует поддержку всевозможных конфигураций при установке видеокарт от NVIDIA или ATI.

Про богатые возможности разгона можно говорить долго и нудно, но мы отметим технологию ROG Connect, позволяющую производить манипуляции над платой с другой системы, используя обычный USB-кабель. Отличная находка для маньяка-оверклокера. За охлаждение системной логики отвечают массивные радиаторы, соединенные тепловой трубкой. В наличии шесть портов SATA3, еще пара SATA2, а на панели ввода/вывода вы найдете USB 3.0 в количестве двух штук, столько же eSATAIII, ну и про FireWire не забыли.

Также производитель позаботился и о звуке, Supreme FX X-Fi 2 поддерживает стандарты EAX 5.0 и THX TruStudio PRO. Технология GameFirst оптимизирует пропускную способность сети, отдавая приоритет играм – и никаких больше лагов при одновременной закачке фильмов, музыки и игре.

ASUS Rampage III Formula станет достойной основой для геймерской системы. О цене данных пока нет, но стоит понимать, что дешево не отделаться.

SCYTHE: ЯПОНОМАМА

Монструозный Scythe Rasetsu остудит процессор

Компания Scythe взяла некоторое время на раздумье и не потратила его зря – теперь она анонсирует свой новый процессорный кулер Rasetsu. Идея проста: радиатор был разделен на два блока, каждый из них пронизан шестью тепловыми медными трубками (три в одну сторону, еще три в другую). И вуаля! Задумка интересная и должна принести свои плоды в виде рекордно низких температур процессора. Но, поживем-увидим.
Комплектуется Scythe Rasetsu фирменным 120-миллиметровым вентилятором Slip Stream 120 PWM Adjustable, который работает на скоростях от 470 до 1370 или от 740 до 1900 об/мин. Для регулировки скорости не нужно лезть в BIOS, в наличии есть панелька с регулятором оборотов, которую можно и нужно установить в один из свободных периферийных разъемов корпуса.
Для монтирования кулера используется система V.T.M.S., которая любопытна тем, что при установке Rasetsu не потребует от пользователя демонтировать системную плату и другие устройства, что существенно упростит жизнь при сборке или замене кулера. Новинка совместима со всеми современными платформами, включая LGA 1366, LGA1156, LGA775 (Intel) и AM3, AM2+, AM2, 940, 939, 754 (AMD).
В продажу Scythe Rasetsu поступит по стоимости $55 за штуку.

ДОЛГОИГРАЮЩИЙ НЕТБУК

Samsung N230 работает очень долго

Нетбуки – штука любопытная, они завоевали популярность благодаря своей компактности, длительному времени работы и умению делать все то, что умеют более старшие собратья. Конечно, приходится расплачиваться производительностью, но все зависит от целей и задач. Одно можно сказать наверняка: свое место под солнцем они отвоевали.
Вот и Samsung продолжает свою экспансию в этом сегменте рынка, выкатив N230. Смотрится Samsung N230 достойно, корпус выглядит современно. Весит нетбук 1 кг, а толщина составляет всего 23.2 мм – чего желать еще от подобного устройства? Наличия Wi-Fi и Bluetooth 3.0, конечно же. Все это есть у Samsung N230. При этом клавиатура смотрится практично, тачпад едва смещен влево. Уже привычно 10.1-дюймовый ЖК-экран снабжен LED-подсветкой, а заодно и антибликовым матовым покрытием. Разрешение составляет рабочие 1024x600 пикселей.
Длительная работа без подзарядки – вот то, что архиважно в подобных устройствах, и далеко не все они готовы нас радовать весь день... Samsung N230 – счастливое исключение, со стандартным аккумулятором он продержится до 7 часов. Используя опциональную батарею с увеличенной емкостью, можно наслаждаться Интернетом, фильмами и музыкой до 13,8 часов.
Samsung N230 поставляется с фирменной сетевой фишкой All-Share DLNA. Она позволяет передавать данные с нетбука и обратно на любые электронные носители и устройства, более того, можно передавать HD-контент без проводов. Еще одна наработка Samsung зовется Fast Start, или быстрая загрузка, – достаточно нескольких секунд после поднятия крышки дисплея или одного нажатия на кнопку питания, и все готово к работе; в режиме «засыпания» все данные автоматически сохраняются на жестком диске. Не помешает и опция Recovery Solution, которая автоматически резервирует данные.
Нетбук Samsung N230 обойдется примерно в 15 990 руб.

РЕИНКАРНАЦИЯ ЛЕГЕНДЫ

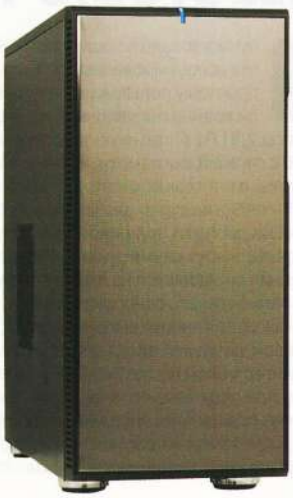
Razer обновляет мышь Lachesis

Новое – это давно забытое старое. Это утверждение имеет право на жизнь, тем более что оно часто находит подтверждение в самых разных областях. Razer решила не изменять этому правилу и лишь чуть подправить и без того отличную мышь по имени Lachesis.
Итак, легендарная Razer Lachesis стала еще лучше. К послужному списку мыши добавился новый сенсор с лазерной подсветкой Razer Precision 3.5G с чувствительностью 5600 dpi и разноцветная LED-подсветка. Последнее, конечно, нужно не всем, но почему бы и нет? При этом размеры и цена остались прежними ($80).
Мышь снабжена девятью программируемыми клавишами и возможностью менять чувствительность на ходу. Частота опроса сигнала составляет впечатляющие 1000 Гц (в мегагерцах не так впечатляет). С LED-подсветкой получилось интересно, пользователю доступно 16 миллионов цветов! Мелочь, а приятно, что уж и говорить. Зон подсветки несколько, каждой можно задать свой цвет, после чего мышь будет мягко мерцать в темноте.

КЛАССИКА ВСЕГДА В ЦЕНЕ

Fractal Design выпускает новый корпус

Fractal Design мало известна в России, да и, пожалуй, в других странах тоже. Однако это не мешает компании выпускать элегантные и очень продуманные корпуса, и не только их. Проведем же экскурс по свежеиспеченному Define R3.
Он пришел на смену R2 и, несмотря на довольно демократичную стоимость ($100), обладает впечатляющими характеристиками. Отныне в наличии отверстия для прокладки кабелей; отверстие под крепление для процессорного кулера позволит снимать его и без необходимости демонтажа всей системной платы. Define R3 выглядит элегантно и просто, за дверцей (со звукоизоляцией, кстати) находится еще одна дверца со съемным фильтром, который скрывает пару 120-миллиметровых вентиляторов (один включен в комплект поставки). Также в наличии еще один вентилятор, расположенный на задней панели. Есть посадочные места еще для пары ветродуев наверху, одного внизу и еще одного сбоку.
Возможна установка до восьми жестких дисков, под периферийные устройства доступны семь разъемов, есть USB-, eSATA- и FireWire-порты. Под блок питания выделено место внизу, есть даже фильтр. Остается добавить, что есть возможность контролировать скорость трех вентиляторов, весит это чудо техники 12.5 кг и готово вместить большие видеокарты и платы форм-факторов Mini ITX, Micro ATX и ATX.
Остается лишь узнать, доедет ли этот славный корпус до наших краев...



Автор:
Алексей Шуваев

ОТ 16 И СТАРШЕ

ТЕСТИРОВАНИЕ НОУТБУКОВ С ДИАГОНАЛЬЮ БОЛЕЕ 16 ДЮЙМОВ

При покупке нового компьютера все чаще встает вопрос, что выбрать: десктоп или ноутбук. И если по цене и даже производительности они почти идентичны, то в плане мобильности однозначно выигрывает ноутбук. И даже крайне ограниченные возможности апгрейда не останавливают любителей свободы перемещения. Итак, мы выбираем ноутбук для работы и игр.

ХАРАКТЕРИСТИКИ И МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Все больше стирается грань между различными сегментами, так как производительность и универсальность современных процессоров дает возможность спокойно работать с документами и играть в навороченные игры. Правда, с небольшим экраном делать это не так интересно, поэтому мы остановились на широкоформатных дисплеях с большой диагональю. К тому же такие ноутбуки еще не относятся к классу DTR и не страдают излишним весом и крайне малым временем автономной работы. Как правило, ноутбуки оснащены всеми необходимыми мультимедиа-функциями, включая web-камеру и хорошую акустику. Кроме того, средства связи позволяют выйти в Сеть как при подключении к локальной сети, так и по беспроводным каналам связи. Исходя из этого, мы выбрали методику тестирования, которая уже давно обкатана и отражает реальные возможности мобильных компьютеров. В качестве графических тестов мы воспользовались популярным творением финских программистов – бенчмарками 3DMark03 и 3DMark06. Для полной проверки производительности мы использовали Futuremark PCMark Vantage. Чтобы оценить расторопность процессора, мы взяли утилиту Super PI и вычисляли значение числа «пи» до миллионного знака после запятой. Полученный результат был тем лучше, чем меньше времени было затрачено. Производительность связки «процессор-память» мы оценивали по встроенным скоростным замерам утилит WinRAR и 7-Zip. Напоследок мы выставляли яркость дисплея на 60%, подключались посредством Wi-Fi к точке доступа и выбирали сбалансированный режим питания. Такой замер времени автономной работы демонстрирует, насколько долго продержится компьютер вдали от розетки в офисном рабочем ритме. Тест проводился при помощи утилиты Battery Eater.

СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ:

- ASUS G73Jh
- Dell Studio 1747
- HP Pavilion dv7-2120er
- MSI GT660
- Samsung R780
- Sony VAIO VPCF11Z1R/BI
- Sony VAIO VPCEC1S1R/BJ
- Toshiba Qosmio X500-110

ASUS G73JH

★★★★★★★★★★ 10/10

Какой тест может обойтись без ноутбуков ASUS? Вот и на этот раз компания предоставила не просто хороший ноутбук, а модель, входящую в линейку Republic of Gamers. Это свидетельствует о том, что ноутбук явно готов к серьезным испытаниям. В профиль закрытый ноут напоминает клин – узкий со стороны клавиатуры, он заметно расширяется к выходу системы охлаждения. Что касается последней, то она представлена двумя довольно производительными кулерами, имеющими два выхода с задней стороны. Корпус даже выдается на несколько сантиметров дальше за дисплеем. Крышка и панель перед клавиатурой выполнены из пластика с эффектом бархатного покрытия – прикасаться действительно приятно. Система охлаждения не шумит даже при больших нагрузках. Подключаем зарядку и сразу обращаем внимание на ее габариты – блок по габаритам сравним с небольшим томиком стихов. В комплект поставки входит эргономичная игровая мышь, которая наверняка пригодится геймеру. Но приступим к работе. Кнопки подсвечиваются снизу, причем яркость свечения можно менять. Все коммуникационные возможности присутствуют, а над монитором имеется web-камера. Система основана на процессоре Intel Core i7-720QM, а за графику отвечает дискретный адаптер ATI Mobility Radeon HD 5870. С такими внутренностями можно смело рассчитывать на лидерство в тестах. Пара полутерабайтных дисков образуют неплохой запас места для хранения игр, музыки и фильмов. Что удивительно, при такой производительной начинке мобильный компьютер в автономном режиме продержался полтора часа, чего может хватить для игры или просмотра фильма. Тем более что ноутбук оснащен Blu-ray-приводом и все киноновинки можно смотреть в исключительном качестве. Огорчает лишь цена – покупателю не хватит и 100 тыс. рублей, чтобы обзавестись этим устройством.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

- \+ Отличный дизайн
- \+ Подсветка кнопок
- \+ Высокая производительность
- \- Высокая цена

DELL STUDIO 1747

Поучаствовала в нашем тесте известная компания Dell. И если ранее ноутбуки этой фирмы ассоциировались больше с корпоративным сегментом, то теперь мы видим, что и простому пользователю есть из чего выбрать. Процессоры семейства Intel Core i-X стали крайне популярны – вот и в данной модели нашлось место для Core i7-820QM с частотой под 2.8 ГГц. С таким процессором очень неплохо держится видеокарта ATI Mobility Radeon HD 4650 с гигабайтом памяти. Вполне сбалансированная система продемонстрировала хорошие результаты, а в тестах архиваторов вообще заняла первое место. Выигрыш достался ей и в тесте Super PI – очень недурно для мобильного компьютера. Перейдем к дизайну и эргономике. Довольно широкий дисплей, толщиной практически в основную панель, открывается непросто – придется раскрывать ноут двумя руками. Несмотря на начинку приличной производительности, система охлаждения справляется на отлично и функционирует довольно тихо. Непосредственно над клавиатурой разместилась сенсорная панель, отвечающая за работу мультимедиа-плеера. Кроме того, рядом находится кнопка выгрузки диска; интересно, что производитель решил применить привод со щелевой загрузкой диска, поэтому болванки диаметром 8 см этот привод «глотать» откажется. Новые интерфейсы вроде DisplayPort и eSATA позволят расширить возможности мобильного компьютера при подключении внешних устройств. Даже если жесткого диска на полтерабайта не хватит, можно подключить внешний накопитель посредством быстрого интерфейса eSATA. Занимательно, что в комплект поставки входит очень тонкое зарядное устройство – такое не займет много места в багаже. Из недостатков можно отметить разве что не самый выразительный дизайн.

★★★★★★★ 7/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

- \+ Производительный процессор
- \+ Сенсорная панель управления
- \+ Невысокая цена
- \- Невыразительный дизайн

HP PAVILION DV7-2120ER

★★★★★★★★ 8/10

Ноутбуки от Hewlett-Packard всегда интересны – хотя бы потому, что оформлены они довольно красиво. Глянцевый корпус, немного графики и продуманная эргономика. Дисплей в 17 с лишним дюймов обладает отличной цветопередачей и большим запасом яркости. Полноразмерная клавиатура и сенсорная панель с мультимедийными клавишами отлично дополняют друг друга. Особенно приятно, что эта панель имеет подсветку и в темноте можно без проблем управлять проигрыванием музыки или фильмов. В дополнение ко всему в комплект поставки входит пульт дистанционного управления, который позволит на расстоянии управлять этим мультимедийным центром. Теперь пройдемся по начинке. Процессор семейства Core 2 Duo и память стандарта DDR2 начинают сдавать позиции, что видно из графиков производительности. При этом скорости работы вполне хватит для просмотра и работы с видео высокой четкости (HD). Кроме того, шустрая видеокарта поддержит в играх, так что ноутбук HP Pavilion dv7-2120er не теряет актуальности. Большое количество интерфейсов, в том числе самые современные графические, буквально занимают все панели мобильного компьютера. Если же и их не хватит, то можно воспользоваться док-станцией. Отдельный плюс надо поставить инженерам за работу с электропитанием – батареи хватило на полтора часа автономной работы. Что касается эргономики, то укорять разработчиков не за что – все порты и разъемы доступны и легко находятся даже на ощупь. Единственное, что в серии Pavilion наследуется от модели к модели, – глянцевый корпус. Выглядит это, безусловно, красиво, но отпечатки пальцев видны уже через несколько минут работы. В остальном же этот мобильный компьютер вполне может заменить настольный аналог – как дома, так и в офисе.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Хороший экран
+ Длительное время автономной работы
+ Разъем док-станции
- Глянцевый пластик

MSI GT660

★★★★★★★★★ 10/10

Совсем свежий, представленный на CeBIT 2010 игровой ноутбук от MSI наконец попал в наши руки. Угловатый дизайн сразу намекает на необычную начинку и явно не офисную работу. Черно-серый пластик различной текстуры дополняется светодиодной подсветкой. По бокам основной панели и экрана расположены световые линейки, которые горят и мигают в такт звуку или просто сами по себе. К слову, клавиатура тоже подсвечивается, а игровые клавиши WASD имеют выделяющийся красный цвет. Дисплей в 16 дюймов заставил инженеров поработать над уменьшением и компактностью корпуса. Тем не менее, удалось вместить знатную акустику с сабвуфером – звук просто отменный, во многом благодаря Dynaudio. Над дизайном самих панелей также потрудились: над клавиатурой расположились подсвечиваемые сенсорные кнопки управления мобильным компьютером. В нижней части тачпада разместили светодиодную панель режимов работы в виде иконок, поэтому не придется вспоминать расположение индикаторов или читать мелкий текст рядом. «Внутренний мир» ноутбука весьма интересен. В нашем случае установлен процессор Intel Core i7-740QM и 12 Гбайт ОЗУ. Дополняет такое железо мощный графический адаптер NVIDIA GeForce GTX 285M с одним гигабайтом видеопамяти на борту. Даже без испытаний можно сказать, что такая начинка без проблем позволит запустить любые игры при максимальных настройках графики и не знать бед как минимум целый год. Ноутбук идет вровень со своим прямым конкурентом от ASUS, в чем-то опережая, а в чем-то уступая. К недостаткам можно отнести лишь крупное зарядное устройство, которое занимает немало места, и потерю дюйма экрана по сравнению с остальными конкурсантами. Что касается времени автономной работы, то вряд ли стоит рассчитывать на просмотр полнометражного фильма без подзарядки батареи.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Стильный дизайн
+ Высокая производительность
+ Мощная графическая подсистема
- Малое время автономной работы

SAMSUNG R780

★★★★★★★★ 8/10

Компания Samsung хотя и не является лидером продаж на российском рынке, но продукция этой компании явно пользуется спросом. Начнем с дизайна: плавные переходы между красным и черным цветами выглядят очень стильно, тем более что все это покрыто лаком – в результате появился стильный глянец, а отпечатки пальцев практически не видны. Нареканий к стилю и исполнению нет. Разделенные клавиши клавиатуры удобны в работе и выглядят неплохо. Добавьте к этому отсутствие дополнительных кнопок и свободное пространство. То, что производитель отказался от дополнительных панелей, нагружая функциональные кнопки, не страшно – управление реализовано через нажатие дополнительной кнопки Fn. Интересное новшество связано с тачпадом: он находится вровень с основной панелью и лишь покрытием отличается от лакированного пластика вокруг. Но по краям было решено разместить светодиоды, тем самым подсказывая владельцу расположение области управления курсором. Теперь внимательно рассмотрим начинку ноутбука. Процессор Intel Core i5-520M предполагает поддержку двухканальной памяти, коей установлено 4 Гб. В дополнение к этому идет дискретный видеоадаптер NVIDIA GeForce GT 330M с гигабайтом видеопамяти. С таким железом можно смело играть во все современные игры, только не стоит выставлять настройки графики на максимум. Накопитель на 500 Гбайт пригодится для хранения архива фильмов и игр, да и скачать можно порядочно – безлимитный Интернет становится все доступнее. Что касается тестов, то результаты достойные, за исключением двух провалов в тесте Super PI и времени автономной работы. И если в первом можно сослаться на какую-то ошибку, то работа аккумулятора в 36 минут – очень плохой результат, – разве что до нас дошел экземпляр с плохим аккумулятором.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Хороший дизайн
+ Тихая система охлаждения
+ Подсвечиваемый тачпад
- Малое время автономной работы

SONY VAIO VPCF11Z1R/BI

Писать о ноутбуках Sony непросто хотя бы потому, что очень сложно к чему-то придраться. Работа дизайнеров и инженеров безупречна, а сборка не дает намека на наличие скрипов пластика или плохо подогнанных деталей. Под запястьями находится прорезиненная поверхность, которая не только приятна на ощупь, но и убережет запястья от боли при долгой работе. Мобильный компьютер оснащен процессором Intel из семейства Core i7 и 6 Гбайт оперативной памяти. Жесткий диск на 500 Гбайт – вполне достойное хранилище для такого устройства. В качестве графического адаптера применен чип компании NVIDIA – GeForce GT 330M с гигабайтом памяти. Ноутбук насыщен органами управления и разъемами. К примеру, выключатель беспроводной сети разместился на передней панели и имеет отдельный световой индикатор. Над клавиатурой разместилась целая панель клавиш для управления мультимедийным плеером. Для работы с фирменными сервисами и утилитами Sony выделены три отдельных кнопки. Широкоформатный дисплей имеет разрешение FullHD, а в комплекте с Blu-ray-приводом ноутбук превращается в мультимедийную студию с возможностью просмотра и записи фильмов в высоком разрешении. К тому же «голубой» привод пригодится для создания архивов. Если говорить о тестах, то мобильный компьютер справился со всеми, кроме 3DMark03 – возможно, проблемы с совместимостью. В целом же перед нами ноутбук со сбалансированной конфигурацией, который, к тому же, работает довольно тихо при любой нагрузке. Средний по производительности и средний по времени автономной работы – иногда баланс лучше скорости.

★★★★★★★★★ 9/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Продуманная эргономика
+ Стильный дизайн
+ Удобное управление
- Не был пройден тест 3DMark03

SONY VAIO VPCEC1S1R/BJ

★★★★★★★★★ 9/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Продуманная эргономика
+ Стильный дизайн
+ Удобное управление
- Малое время автономной работы

Второй ноутбук от Sony является практически близнецом первого, и лишь по отсутствию мультимедийных кнопок можно догадаться, что мы держим в руках другой ноутбук. Надо заметить, что кнопки доступа к фирменным утилитам сохранились. Разделенные пространством кнопки очень удобны в работе, а размер их позволяет работать с полным комфортом. И если внешний облик претерпел небольшие изменения, то начинка мобильного компьютера заметно поменялась. Процессор стал на ступеньку ниже, и теперь это Intel Core i5 – середнячок в линейке Core iX. Видео здесь – от компании AMD: в ноутбуке установлена видеокарта ATI Mobility Radeon HD 5650 с гигабайтом собственной памяти. В качестве хранилища данных предлагается жесткий диск на 500 Гбайт и оптический привод с возможностью чтения, но не записи Blu-ray-болванок. Встроенная web-камера, масса интерфейсов, возможность подключения проекционной техники посредством HDMI – это то немногое, чем обладает ноутбук. За счет производительной видеокарты эта модель обошла в PCMark Vantage своего собрата, но в процессорных войнах, где важна скорость работы с памятью, заметен проигрыш. Кроме того, мобильный компьютер плохо проявил себя в тесте времени автономной работы, отработав менее часа. Несмотря на то что в наши руки попал инженерный образец, надо думать, что мощная видеокарта потребляет немало энергии и с новой батареей результат ненамного превысит наш. К чести производителя надо отметить довольно тихую работу системы охлаждения даже в режимах работы с графикой. В целом, ноутбук можно смело брать в качестве замены своему настольному компьютеру, если стандартный список задач включает работу с документами, просмотр фильмов и даже игры. Только не стоит пренебрегать зарядным устройством, если собираетесь поработать в дороге.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ НОУТБУКОВ

	Процессор	ОЗУ	Видеоадаптер	Дисплей	Жесткий диск	Интерфейсы	Габариты, мм	Вес, кг
ASUS G73Jh	Intel Core i7 720QM	8 Гб DDR3-1333	ATI Mobility Radeon HD 5870 (1024 Мб)	17,3»	2 x 500 Гб	USB 2.0x4, VGA (D-Sub), HDMI, вход микрофонный, выход аудио/наушники, LAN (RJ-45)	420x310x57	3.85
Dell Studio 1747	Intel Core i7 820QM	4 Гб DDR3-1333	ATI Mobility Radeon HD 4650 (1024 Мб)		500 Гб	USB 2.0x3, FireWire, VGA (D-Sub), HDMI, DisplayPort, вход микрофонный, выход аудио/наушники, eSATA, LAN (RJ-45)	414x281x39	3.2
HP Pavilion dv7-2120er	Intel Core 2 Duo P8700	2 Гб DDR2-800	ATI Mobility Radeon HD 4650 (1024 Мб)	17,3»	500 Гб	USB 2.0x4, FireWire, разъем для док-станции, VGA (D-Sub), HDMI, eSATA, LAN (RJ-45)	413x277x43	3.5
MSI GT660	Intel Core i7 740QM	12 Гб DDR3-1333	NVIDIA GeForce GTX 285M (1024 Мб)	16»	2 x 500 Гб	USB 2.0x4, FireWire, VGA (D-Sub), HDMI, eSATA, LAN (RJ-45)	n/a	n/a
Samsung R780	Intel Core i5 520M	4 Гб DDR3-1066	NVIDIA GeForce GT 330M (1024 Мб)	17,3»	500 Гб	USB 2.0x4, VGA (D-Sub), HDMI, вход микрофонный, выход аудио/наушники, eSATA, LAN (RJ-45)	411x273x40	2.84
Sony VAIO VPCF11Z1R/BI	Intel Core i7 720QM	6 Гб DDR3-1333	NVIDIA GeForce GT 330M (1024 Мб)	16,4»	500 Гб	USB 2.0x2, VGA (D-Sub), HDMI, вход микрофонный, выход аудио/наушники, FireWire, eSATA, LAN (RJ-45)	387x263x41	3.1
Sony VAIO VPCEC1S1R/BJ	Intel Core i5 520M	4 Гб DDR3-1066	ATI Mobility Radeon HD 5650 (1024 Мб)	16,4»	465 Гб	USB 2.0x3, VGA (D-Sub), HDMI, вход микрофонный, выход аудио/наушники, FireWire, eSATA, LAN (RJ-45)	409x274x32	3.3
Toshiba Qosmio X500-110	Intel Core i7 720QM	6 Гб DDR3-1066	NVIDIA GeForce GTS 250M (1024 Мб)	17»	2 x 500 Гб	USB 2.0x4, FireWire, VGA (D-Sub), вход микрофонный, выход аудио/наушники, HDMI, S/PDIF, eSATA, LAN (RJ-45)	443x294x42	4.6

TOSHIBA QOSMIO X500-110

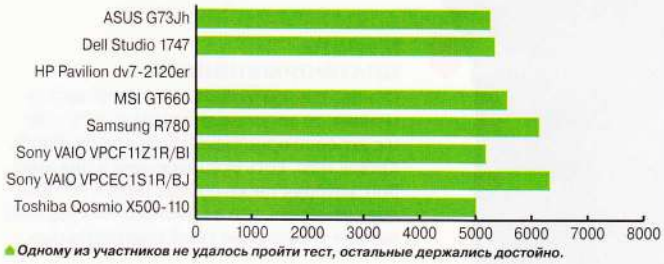
★★★★★★★★★ 9/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Стильный дизайн
+ Подсветка кнопок
+ Идентификация по лицу
- Большая толщина дисплея
- Высокая цена

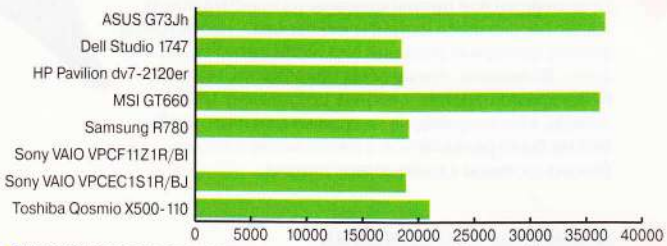
«Космический» ноутбук от компании Toshiba. Начнем с того, что цена на него не менее космическая, нежели все остальное, – психологический рубеж в 100 тысяч рублей уверенно превышен. Массивная крышка дисплея просто так не открывается, и приходится приводить ноут в рабочее состояние двумя руками. Внешний вид приятно радует глаз сочетанием черного глянца в красном обрамлении. Слева от полноразмерной клавиатуры нашлось место для большой сенсорной панели, которая облегчит управление мультимедийным плеером. Активные элементы меняют цвет, и их состояние можно определить одним взглядом. Сама клавиатура также имеет встроенную подсветку, что очень удобно, если приходится работать ночью. Дисплей традиционно хорош и отображает цвета максимально красочно и правдоподобно, поэтому смотреть фотографии или фильмы – одно удовольствие. Производительная начинка в виде четырехъядерного процессора Intel Core i7-720QM в сочетании с видеоадаптером NVIDIA GeForce GTS 250M если не выводит в разряд лидеров, то уж точно позволяет держаться выше среднего уровня. Приятно порадовал предустановленный софт: утилита опознавания по отпечатку пальца уже многим знакома, а вот возможность распознавания лица будет довольно интересна. Сбалансированность ноутбука приятно порадует владельцев, а сам мобильный компьютер с легкостью справится с большинством обычных задач, которые выпадают на долю домашнего компьютера. Огорчить потенциальных покупателей может только цена устройства, которая заметно выше, чем у соперников с подобной производительностью. Зато ноутбук может похвастать солидным временем автономной работы – без малого полтора часа – это неплохой результат для такого крупного и мощного ноутбука.

PCMark Vantage



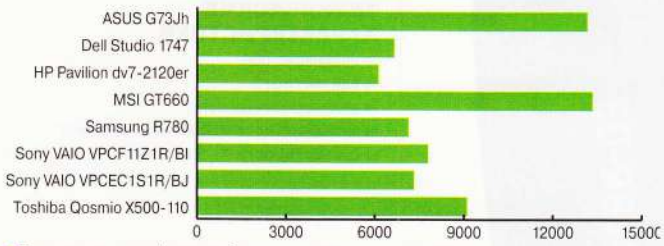
Одному из участников не удалось пройти тест, остальные держались достойно.

3DMark03



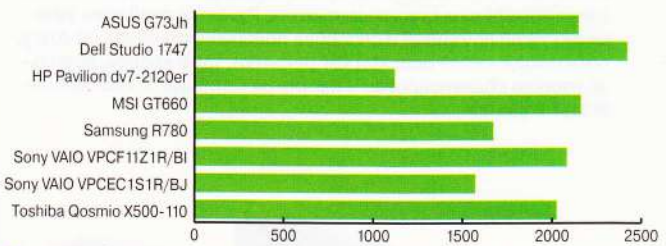
Быстрый процессор и производительная видеокарта – залог победы в графических тестах.

3DMark06



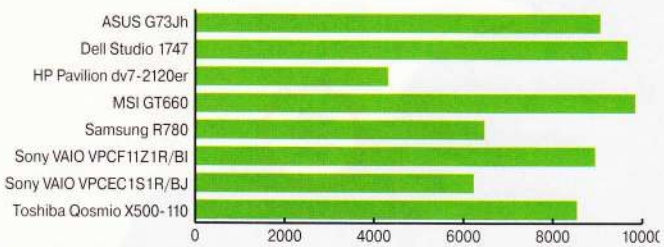
Лидеры второго графического бенчмарка также вполне предсказуемы.

WInRAR



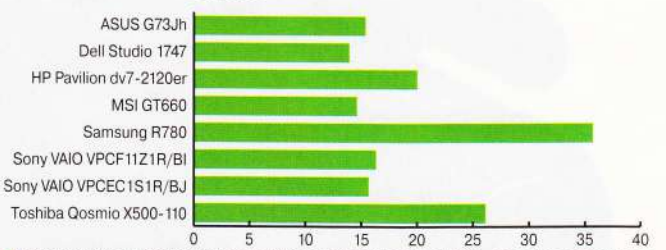
Только ноутбук HP провалил тест, оставшись в аутсайдерах.

7-Zip



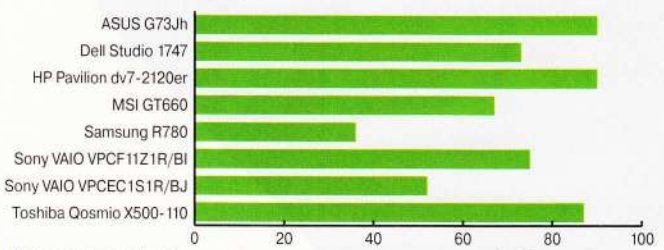
Стареющий процессор и память стандарта DDR2 уводят ноутбук HP дальше от победы.

Super PI



Неожиданно большое время в тесте показал ноутбук Samsung R780 – вероятно, проблемы с софтом.

Время



Время автономной работы является одним из важнейших показателей работы ноутбука.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Наигравшись вдоволь и насмотревшись фильмов, мы перешли к логическим рассуждениям, стараясь оценивать беспристрастно. Если вы любите поиграть, но при этом желаете сохранить мобильность, то однозначным выбором станет ASUS G73Jh. За это мы присудили ему приз «Выбор редакции». Производительная начинка и схожие характеристики у MSI GT660, однако его монитор меньше на полтора дюйма, поэтому это выбор тех, кто предпочитает более компактные модели. Второй приз, «Лучшая покупка», забирает Sony VAIO VPCF11Z1R/BI за отличный баланс и выверенный дизайн, который подчеркивает строгий стиль и надежность. ■

Автор:
Алексей Поляков

НОВЫЙ ДЖОЙСТИК ДЛЯ АВИАСИМУЛЯТОРОВ

SAITEK AVIATOR AV8R-03

Saitek представляет новый продукт для любителей авиасимуляторов – джойстик Aviator AV8R-03. Одна из основных особенностей модели в том, что она стилизована под штурвалы древних поршневых самолетов, в том числе военных лет, и наверняка доставит много радости поклонникам именно таких авиасимуляторов. Сегодня нам удалось ознакомиться с новинкой более подробно.

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Когда мы открыли коробку, то ничего лишнего в ней на обнаружили: только сам джойстик и площадку для руки с двумя болтами для крепления. Последняя съемная: ставить ее или нет – личный выбор владельца. Правда, высоту, на которой устанавливается площадка, регулировать, к сожалению, нельзя.

ЛЕГКИЙ КАК БАБОЧКА

Практически все детали сделаны из пластмассы, и джойстик оказался непривычно легким – несмотря на вполне солидный внешний вид, если смотреть со стороны. Возможно, это не всем понравится, но для бюджетного изделия – вполне достаточно. USB-кабель, к сожалению, не настолько длинный, чтобы можно было развалиться с джойстиком даже на близко стоящем к компьютеру диване.

ВНЕШНЕЕ ИСПОЛНЕНИЕ

Стилизация под штурвалы военных лет проявляется в дизайне: серо-серебристый корпус, множество клавиш и рычагов, угловатая бело-черная надпись логотипа, выполненная в стиле бортовых номеров на старых самолетах. Рукоятка снабжена умеренно тугой пружиной и способна поворачиваться как по кругу, так и вокруг своей оси. Ход как рукоятки, так и кнопок, довольно хорошо сбалансирован – несмотря на общую «пластмассовость» изделия.

ОТ ВИНТА!

В PC-версии джойстика для раздельного управления двигателями имеются две педали, которые могут действовать как совместно, в скрепленном состоянии, так и раздельно. Кроме того, они оснащены шкалой с делениями. Для использования в различных играх джойстик имеет два режима; нужный выбирается соответствующим переключателем.

МУЛЬТИ-ПЛАТФОРМЕННОСТЬ

Однако данная модель – мультиплатформенная, то есть совместима как с PC, так и с игровой приставкой Sony PlayStation 3. Кроме того, есть модификация и для Xbox 360, которая также совместима с PC. Следует заметить, что в приставочных версиях педали управления тягой нераздельные.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ИНТЕРФЕЙС:** USB
- **ПЕДАЛИ ГАЗА:** 2
- **КОЛИЧЕСТВО РЕЖИМОВ:** 2
- **МАКСИМАЛЬНОЕ ОТКЛОНЕНИЕ РУКОЯТКИ:** 15°
- **СОВМЕСТИМОСТЬ:** PC, PlayStation 3

Автор:
Алексей Шуваев

ROVERPC S8

РОССИЙСКИЙ ФУНКЦИОНАЛ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ОС:** Windows Mobile 6.5 Professional
- **ДИСПЛЕЙ:** 2.8" QVGA TFT (240?320)
- **ПРОЦЕССОР, МГЦ:** 624, Marvell PXA300
- **ПАМЯТЬ, МБАЙТ:** ПЗУ 256, ОЗУ 128
- **СВЯЗЬ:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, GPRS, EDGE, Bluetooth 2.0 + EDR, Wi-Fi 802.11 b/g
- **КАМЕРА, МП:** 2.0
- **РАСШИРЕНИЕ ПАМЯТИ:** карты MicroSD
- **АККУМУЛЯТОР, МАЧ:** 1100, Li-Ion
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** GPS-навигация + ПО «Автоспутник» (карты в комплекте)
- **СВЯЗЬ С КОМПЬЮТЕРОМ:** USB
- **ГАБАРИТЫ, ММ:** 102x54x15
- **ВЕС, Г:** 105

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Удобный корпус, хороший экран
+ Наличие второго аккумулятора в комплекте
+ Производительный процессор, поддержка карт памяти большой емкости
- Гарнитура подключается к порту mini-USB
- Посредственное качество работы камеры

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **SPB BENCHMARK INDEX:** 466.48
- **CPU INDEX:** 2103.04
- **FILE SYSTEM INDEX:** 186.62
- **GRAPHICS INDEX:** 6231.93

КАК НАЧИНАЛОСЬ

Российская марка Rover Computers уже довольно давно существует на рынке товаров и успела отметиться ноутбуками и коммуникаторами. Среди них есть интересная модель RoverPC S8, которая обладает достойным функционалом и относительно малой ценой, если сравнивать с европейскими и азиатскими конкурентами. Проводить тест коммуникатора было решено не только в тепличных условиях города, но и в серьезном путешествии, которое включает перелеты, походы по горам и ориентацию в незнакомых странах. Вся предварительная подготовка заключалась в установке ПО от Navitel, которое поставляется с некоторыми устройствами RoverPC (в частности, с более дорогим RoverPC G8) и зарядке. В комплекте также идет функциональная навигационная программа Автоспутник, для которой пока сложно найти карты стран Евросоюза.

ФУНКЦИОНАЛ

Коммуникатор нужен не только для навигации, но также для работы и звонков. Что касается обычной сотовой составляющей, то проблем не должно возникнуть ни в России, ни за ее пределами – все стандарты GSM поддерживаются. Кроме того, на борту имеются адаптеры Bluetooth и Wi-Fi. Первый пригодится для подключения гарнитуры или синхронизации с компьютером, а второй позволит посерфить Сеть на приличной скорости. Мы убедились, что одновременный просмотр страниц и голосовое общение по Skype коммуникатор переваривает без особых проблем. Комплектная гарнитура подключается к порту mini-USB, поэтому заменить ее на свои наушники вряд ли получится, да и зарядиться во время разговора будет проблематично. Из приятных бонусов: совершенно точно поддерживаются карты microSD объемом до 8 Гбайт, чем мы и воспользовались, записав массу музыки и фильмов.

ВЗЛЕТ-ПОСАДКА

Благодаря встроенному модулю GPS мы узнали, что Аэробус А320 набирает крейсерскую скорость в 870 км/ч и высоту 11500 метров. Неплохо навигатор работает и на равнине, и в горах. Не стоит забывать, что открытое небо – залог хорошего сигнала. Также замечено, что заряда одного аккумулятора хватает на 2,5-3 часа работы навигатора. Именно поэтому мы были крайне рады найти второй аккумулятор в комплекте. Поскольку для зарядки и коммуникации с компьютером используется стандартный порт mini-USB, с питанием особых проблем не возникало. Так же как и со скоростью работы приложений: процессор Marvell PXA300 работает на 624 МГц.

ПОСЛЕВКУСИЕ

Проносив коммуникатор в кармане пару недель и пройдя путь в несколько тысяч километров, можно сказать, что устройство получилось удачным, хотя и не без недостатков. Низкая громкость основного динамика и слабая вибрация оставили нескольких звонивших абонентов без ответа. Зато наличие второго аккумулятора в комплекте поставки не раз выручало нас в моменты, когда аккумулятор садился, а подзарядиться было негде. Модуль Wi-Fi позволил существенно сэкономить на разговорах, пользуясь хот-спотами и интернет-телефонией. Общее впечатление осталось хорошее, можно только пожелать, чтобы в комплект входил переходник с mini-USB на mini-jack для подключения обычных наушников.

Автор:
Сергей Плотников

НЕ МАРКЕТИНГОВЫЙ ХОД

ТЕСТИРОВАНИЕ ПРОЦЕССОРА INTEL CORE I7-875K

Бывает, когда некая компания добавляет своему продукту какую-нибудь мелочь и нарекает его каким-нибудь новым именем, мы ехидно подкалываем их. Но бывает и наоборот. Вот, например, совсем недавно появился процессор Intel Core i7-875K, обладающий теми же характеристиками, что и Intel Core i7-870. И в чем соль?

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **КОДОВОЕ ИМЯ:** Lynnfield
- **СОКЕТ:** LGA 1156
- **ТЕХПРОЦЕСС, НМ:** 45
- **ЯДЕР:** 4
- **ПОТОКОВ:** 8
- **НОМИНАЛЬНАЯ ЧАСТОТА ЯДРА, ГГЦ:** 2.93
- **КЭШ L1 ИНСТРУКЦИИ, КБАЙТ:** 4x 32
- **КЭШ L1 ДАННЫЕ, КБАЙТ:** 4x 32
- **КЭШ L2, КБАЙТ:** 4x 256
- **КЭШ L3, МБАЙТ:** 8
- **ВСТРОЕННЫЙ КОНТРОЛЛЕР ПАМЯТИ, ГБАЙТ:** 16, двухканальный DDR3-1066/1333
- **КОЛИЧЕСТВО ВСТРОЕННЫХ ЛИНИЙ PCI EXPRESS:** 16
- **TDP, ВТ:** 95

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ (НОМИНАЛ/РАЗГОН):

- **SUPER PI 1.5 XS 1M, СЕК:** 14.211/10.499
- **WPRIME 1.55 32M, СЕК:** 8.486/6.273
- **WPRIME 1.55 1024M, СЕК:** 263.081/193..066
- **CINEBENCH R11.5, PTS:** 4.77/6.42
- **WINRAR 3.92, КБАЙТ/СЕК:** 2984/3363

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР, ГГЦ:** 2.93, Intel Core-i7 875K
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** ASUS P7P55D Deluxe
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ, ГБАЙТ:** 2x 2, OCZ 1333 МГц (7-7-7-16)
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК, ГБАЙТ:** 80, Samsung HD103SJ
- **ВИДЕОКАРТА, МБАЙТ:** 512, Chaintech GT 220
- **БЛОК ПИТАНИЯ, ВТ:** 1000, Corsair HX1000W
- **ОС:** Windows 7 максимальная

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ хорошая производительность
+ разблокированный множитель
- высокая стоимость

БРАТ-БЛИЗНЕЦ

Посудите сами. «Камень» работает на привычной для нас частоте 2.93 ГГц. Располагается в полюбившемся многим сокете LGA1156. При этом у Intel Core i7-875K есть содействие со стороны технологии Intel Turbo Boost. Вдобавок к полноценным четырем ядрам присутствует поддержка Hyper-Threading. Отсюда фактически Intel Core i7-875K располагает сразу восемью потоками.

Помимо полезных «рюшек», остались идентичными и архитектурные особенности процессора. Вот взять, например, кэш устройства. На каждое ядро Intel Core i7-875K придется по 32 Кбайт памяти для инструкций и данных. Второй уровень также непоколебим: 256 Кбайт «на брата». И общий кэш третьего левела идентичен модели Intel Core i7-870 – полноценные 8 Мбайт.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Как уже было сказано, мы не отказали себе в удовольствии и разогнали тестовый «камень» до стабильных 4 ГГц. Разблокированный множитель тому поспособствовал. Затем в ход пошли утилиты, чьими средствами ваш покорный слуга определял уровень производительности процессора. Сначала запускался однопоточный бенчмарк Super Pi 1.5 XS, просчитывающий число 3.14 с точностью до миллиона знаков после запятой. Далее на помощь пролетариату приходили приложения wPrime, WinRAR и CINEBENCH, загружающие по-полной все «головы» Intel Core i7-875K.

ДА УДАЛЕЦ

Но есть у Intel Core i7-875K очень интересная особенность. И этой изюминкой, беспрецедентной оригинальной «приправой», является разблокированный множитель. Конечно, для тех пользователей, чьи моральные устои не позволяют разгонять свое «железо», данный пунктик будет непригляден. Но для энтузиастов – даже очень! Ибо с разрешения Intel отныне можно беспрепятственно разгонять данный CPU.

Если еще совсем недавно для того, чтобы подвергнуть оверклоку Intel Core i7-870, приходилось увеличить частоту опорной шины, то теперь можно лишь изменить коэффициент умножения. Например, нам удалось на номинальном напряжении поднять частоту тесового «камня» до 4 ГГц. Всего лишь потребовалось установить значение множителя в 30. Именно с таким коэффициентом умножения, да с системой фазового перехода в придачу, оверклокеру NAMEGT удалось разогнать Intel Core i7-875K до 5220.2 МГц. Наверняка к моменту выхода данной статьи в печать ресурс hwbot.org обзаведется более масштабными результатами.

ПРИЯТНОЕ ЗНАКОМСТВО

Короткое знакомство с новинкой оставило двоякие впечатления. С одной стороны, мы уже хорошо знакомы с Intel Core i7-870 и прекрасно знаем все плюсы и минусы данного «камня». Для процессорного сокета LGA1156 и набора логики Intel P55 Express лучшего CPU не найти. С другой стороны, способность свободно управлять множителем Intel Core i7-875K превращает его в совершенно иной девайс. Можно даже сказать – оружие.

Автор:
Сергей Плотников

ПОЛНЫЙ ТИП-ТОП

ТЕСТИРОВАНИЕ МАТЕРИНСКОЙ ПЛАТЫ GIGABYTE GA-X58A-UD3R

Собирать компьютер на базе чипсета Intel X58 Express – дело нетривиальное. Хотя бы потому, что перед приобретением того или иного «железа» придется хорошенько рассчитать свой бюджет, а также оценить возможные временные лишения в жизни.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **СОКЕТ:** LGA 1366
- **ЧИПСЕТ:** Intel X58 Express + ICH10R
- **ПАМЯТЬ:** трехканальная, 6 слотов DDR3 DIMM 800-2200 МГц, до 24 Гбайт
- **СЛОТЫ РАСШИРЕНИЯ:** 4x PCI Express x16 (два x16 и два x8), 2x PCI Express x1, 1x PCI
- **ДИСКОВЫЕ КОНТРОЛЛЕРЫ:** 1x IDE, 2x SATA III, 8x SATA II, 1x FDD
- **РАЗЪЕМЫ НА ЗАДНЕЙ ПАНЕЛИ:** 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, 2x eSATA/USB, 2x IEEE1394a, 2x PS/2, 6 разъемов аудио, 2 S/PDIF (коаксильный и оптический), 1x RJ-45
- **АУДИО:** 7.1 HDA Realtek ALC889
- **СЕТЬ:** Realtek RTL8111E 10/100/1000 Мбит/с
- **ФОРМ-ФАКТОР:** ATX, 30.5 x 24.4 см

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **SUPER PI / MOD1.5 XS 1M:** 11.921 С
- **SUPER PI / MOD1.5 XS 32M:** 10:46.594 мин:с
- **WINRAR:** 4988 Кбайт/с
- **WPRIME 1.55 32M:** 4.843 С
- **WPRIME 1.55 1024M:** 144.609 с
- **CINEBENCH R11.5:** 8.4 pts

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** Intel Core i7-980X Extreme Edition, 3.33 ГГц
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** GIGABYTE GA-X58A-UD3R
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** OCZ OCZ3G16004GK, 2x 2 Гбайт
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК:** Samsung HD082GJ, 80 Гбайт
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** Corsair HX1000W, 1000 Вт
- **ОС:** Windows 7 Максимальная

ТОПОВЫЙ ЧИПСЕТ

Действительно, стоит познакомиться с прайс-листом какого-нибудь компьютерного магазина, как сразу же убеждаешься в «кусачести» цен на материнские платы топовой платформы Intel. Причем сам процессорный гигант этого совершенно не стесняется. В бюджетной категории же существуют устройства, основанные на системной логике Intel P55 Express или, на худой конец, – чипсетахIntel H55/57 Express. Для тех же, кто все-таки решил приобщиться к High-End-сегменту корпорации, но при этом не является владельцем золотодобывающей шахты, отлично подойдет материнская плата GIGABYTE GA-X58A-UD3R, занимающая своеобразную золотую середину.
«Сердцем» текстолитового механизма является упомянутый ранее чипсет Intel X58 Express, привычно состоящий из двух микросхем. Первая (читай – северный мост) отвечает за разводку 36 линий PCI Express. Именно поэтому героиня этих строк располагает двумя полноценными слотами PCI Express x16 и еще двумя PCI Express x16 в режиме x8. Любой счастливый обладатель GIGABYTE GA-X58A-UD3R сможет смастерить массив из нескольких видеокарт NVIDIA и ATI.
Южный мост из набора логики организует разводку 12 портов USB 2.0, шести дополнительных линий PCI Express и такого же количества интерфейсов SATA II. Помимо этого с системой согласуют действия сетевые и аудиоустройства.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Первоначально мы внимательно осмотрели устройство. Естественно, при использовании нескольких видеокарт придется пожертвовать единственным слотом PCI. Собрав стенд, мы измерили производительность GIGABYTE GA-X58A-UD3R при помощи следующих бенчмарков: Super PI / mod 1.5 XS, wPrime 1.55, WinRAR и CINEBENCH R11.5. Причем первые два теста запускались в двух режимах. Так, в однопоточном режиме число Пи рассчитывалось с точностью до миллионного и 32-миллионного знака после запятой.

РАЗДВИГАЯ ГРАНИЦЫ

Но тайваньские инженеры пошли дальше. Они снабдили свою плату новейшими стандартами USB 3.0 и SATA III. Пропускная способность последовательной шины, таким образом, с 480 Мбит в секунду увеличилась до 5 Гбит в секунду. А вот SATA стал вдвое «толще»: потолок производительности данного стандарта установился на отметке 6 Гбит/с.
Кроме того, не забудем про технологию Ultra Durable 3. Благодаря двойному слою меди и применению сверхнадежных конденсаторов можно не беспокоиться за разгонный потенциал материнской платы и стабильность работы. К счастью, процессоры Intel как раз и славятся на весь мир своей оверклокерской мощью.

ПОДВОДИМ ИТОГИ

Конфигурировать систему любого уровня на базе GIGABYTE GA-X58A-UD3R – одно удовольствие. Для этого у платы есть все. Во-первых, новинка поддерживает новейшие шестиядерные процессоры Intel. Во-вторых, набор слотов PCI Express обеспечит массив графических адаптеров любой сложности. Наконец, цена устройства не позволит полностью развалить семейный бюджет.

Автор:
Антон Большаков

ЧИТАЕМ ПО-НОВОМУ

ТЕСТ DIGMA E500

Читать с бумаги или с экрана – вот в чем вопрос. Если вы предпочитаете добывать литературные произведения в Сети, то неплохо бы обзавестись специализированной читалкой. До недавнего времени электронные книги стоили от десяти тысяч рублей. Это весомый аргумент, чтобы продолжить читать с экрана смартфона. Как вариант – можно закинуть все девайсы за шкаф и взять в руки старый добрый переплет. Бумага и привычнее, и приятнее.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ПРОЦЕССОР:** Samsung 2416 400 МГц
- **ЭКРАН:** 5", E-Ink, 16 оттенков серого
- **РАЗРЕШЕНИЕ ЭКРАНА:** 800x600
- **РЕСУРС ЭКРАНА:** 15000-18000 перелистываний
- **ПОДДЕРЖКА ФОРМАТОВ:** FB2, TXT, ZIP, RAR, PDF, RTF, EPUB, HTML, CHM, PDB, MOBI, DJVU, JPG, BMP, PNG, GIF, TIFF, WMA, MP3, WAV, OGG
- **ВНУТРЕННЯЯ ПАМЯТЬ:** 256 Мбайт, поддержка карт MicroSDHC
- **РАЗЪЁМЫ:** Mini-USB 2.0, миниджек 2.5 мм
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** FM-радио
- **РАЗМЕРЫ:** 148x102x8 мм
- **ВЕС:** 150 г

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Компактная и легкая
+ Матовый экран
+ Поддержка MicroSDHC
- Остаточные следы от текста на экране

ДИЗАЙН

По счастью, в мире электрочиталок наметилась хорошая тенденция – они становятся меньше, легче, удобнее и практичнее. Новинка Digma e500 отличный тому пример. Эта электронная книга довольно компактная, тонкая и чрезвычайно легкая. Ее удобно носить даже в кармане пиджака – лишние 150 грамм карман не оттянут и не оттопырят его.

Дизайн Digma e500 прост – визуально читалка напоминает монохромные КПК начала 2000-х годов. Благо, в понятие дизайн мы вкладываем не только внешний вид устройства, но и юзабилити – удобство пользования. В этом плане все превосходно – назначение всех клавиш интуитивно понятно. Листаем страницы вправо-влево, внутренней левой кнопкой выводим меню, а внутренней правой – возвращаемся на предыдущий уровень в папке, меню или книге. Сверху на торце корпуса устройства находятся кнопка выключения, разъем mini-USB для соединения с ПК и подзарядки батареи, а также 2.5-миллиметровый разъем для наушников.

Смешно сказать, но когда читаешь с Digma e500 весь вечер, создается впечатление, что в руках вовсе не электронное устройство, а действительно маленький блокнотик с типографским текстом. Или детская имитация КПК.

ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ

В теории это не просто электронная читалка, а полноценное медиаустройство. То есть Digma e500 способна переварить не только текст, но и PDF, JPG-картинки и даже музыку. Что до фотографий, то смотреть их на монохромном экране – удовольствие сомнительное, а вот послушать музыку или воспроизвести аудиокнигу попробовать можно. Специально для этого в Digma e500 установлен удобный плеер. И он действительно удобен – управление интуитивно, а всю музыку он собирает из всех папок карты памяти сам, без участия пользователя. Есть в Digma e500 даже FM-радио, правда чувствительность приема слабовата.

Вся информация сохраняется во внутренней памяти объемом 256 Мбайт и на карточке емкостью 2 Гбайт формата MicroSD, которая идет в комплекте. Также имеется аккуратный чехол (бывает черного и белого цветов).

ЭКРАН

Как и полагается электронной книжке, изображение ее экрана контрастно под любым углом и при любом освещении. Дисплей матовый, не бликует на свету – это большой плюс! Диагональ 5 дюймов, номинальное разрешение 800x600 точек. В Digma e500 встроен гравитационный датчик, который определяет положение устройства и в случае необходимости переворачивает изображение на экране в нужную сторону. На первый взгляд очень нужная функция! В процессе же выясняется, что по существу она не нужна, а зачастую и вовсе мешает. Например, если лечь с книжкой на бок, она перевернет текст на экране. И вроде бы все верно, но читать так совсем неудобно, поэтому гравитационный датчик в настройках электронной книжки лучше отключить сразу.

Пожалуй, одним из наиболее важных критериев выбора читалки является качество дисплея. Тут он не идеален. Чтобы от перелистывания страниц, изменения масштаба и прочих перемещений по меню на экране не оставалось следов предыдущего изображения (такова уж технология E-Ink), нужно выставить в настройках полное обновление экрана. Оно, кстати, включено по умолчанию. Правда, в таком режиме выполнять какие-либо действия становится некомфортно – читалка задумывается, а экран постоянно мигает. Поэтому рекомендуется задать в настройках ускоренное обновление с полным обновлением через каждые 5 страниц. В таком режиме книжка работает очень даже хорошо, а экран не успевает «замусориться» остатками картинки.

ВЫВОДЫ

Ощущения от чтения на Digma e500 смешанные – и это неплохо. Из-за непривычно простого дизайна достаточно сложно понять, с устройством какого типа имеешь дело.

В числе особенностей новинки – несомненно, компактные размеры и малый вес, матовый экран и хорошая функциональность (плеер, радио, поддержка множества форматов) и карточка памяти на 2 Гбайт в комплекте. Серьезных недостатков у читалки нет. Указать стоит разве что на следы от текста с предыдущих страниц на матрице E-ink, убрать которые можно только с полным обновлением экрана, реализуемым через настройки. Но такова технология электронных чернил. И Digma тут уже совсем ни при чем.

реклама

ОТКРОЙ СТРАНУ ИГР

Ищи новый видеожурнал Level Up внутри!

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

Автор:
Олег Коленченко

ФИЗИЧЕСКИЕ ДВИЖКИ

НЬЮТОН В ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Разработчики компьютерных игр всегда ставили перед собой задачу улучшения качества картинки, в то время как реализация физических эффектов оставалась на втором плане. Конечно, даже в 90-е годы выпускались игры (среди них легендарная Half-Life), в которых присутствовала реалистичная физика, пусть и в малом количестве. С тех пор ситуация значительно улучшилась: разрабатывались и выпускались физические движки, о которых сегодня и пойдет речь.

Физический движок является программой (или подпрограммой), которая отвечает за имитацию физических законов в виртуальном пространстве. Движки применяются как в игровых приложениях, так и в научных. Основное отличие игровых решений от научных заключается в том, что воспроизводимая физика не полностью соответствует действительности, то есть существуют некоторые погрешности. Во многом это обусловлено необходимостью быстрого просчета физики в реальном времени. В случае же с научными исследованиями, прежде всего, необходима точность, а скорость работы не так важна. Стоит отметить, что игровые движки используют некоторые упрощения для ускорения расчетов. Так, пространство может разбиваться на несколько составляющих для уменьшения количества проверок столкновений объектов. Интересно, что при быстром движении объектов их столкновения могут не фиксироваться. В таком случае используются технологии непрерывного отслеживания столкновений. К сожалению, на данный момент физические движки не могут реализовать все физические законы. Они работают с динамикой абсолютно твердых и деформируемых тел, жидкостей, газов, а также тканей и веревок. Наиболее распространенными физическими движками являются NVIDIA PhysX, Havok, Open Dynamics Engine и Bullet Physics Library.

Самый первый физический движок был разработан ирландской компанией Havok в 2000 году. В том же 2000 году Havok приобрела немецкую компанию Ipion и ее движок Ipion Virtual Physics, поэтому уже следующие версии продукта Havok содержали наработки Ipion. Среди них стоит отметить технологию отслеживания столкновений и систему сочленений. Последняя позволяла разработчикам воспроизводить шариковое, пружинное и другие соединения. На сегодняшний день выпущено семь поколений Havok. Последняя версия – Havok 7.1 – увидела свет 22 декабря 2009 года. Тут стоит вспомнить о еще одной разработке компании – движке Havok FX. Его главной задачей было обеспечение ускорения «физики» силами видеокарт AMD и NVIDIA, что позволило бы ему стать вторым движком после Ageia PhysX с аппаратной поддержкой, но после покупки Havok компанией Intel разработка проекта была свернута. Тем не менее, в 2008 году была достигнута договоренность между AMD и Havok о сотрудничестве и оптимизации физического движка для продуктов американской компании. Еще одной интересной разработкой является технология Havok AI, представленная в 2009 году на конференции GDC. Как можно понять из названия, она отвечает за искусственный интеллект и входит в состав движка Havok. Сейчас можно насчитать более 250 игр, которые используют физическую составляющую Havok. Среди них Assassin's Creed, Fallout 3, Left 4 Dead, StarCraft 2 и многие другие.

Главным оппонентом Havok является движок PhysX, созданный компанией Ageia в 2005 году под названием NovodeX. Вместе с движком был представлен физический ускоритель PhysX. Таким образом, NovodeX стал первым движком с аппаратной поддержкой. NovodeX работал с жидкостями, тканями и абсолютно твердыми телами. В том же 2005 году Ageia приобрела компанию Meqon Research AB, и физический движок Meqon стал частью PhysX. Тем не менее, инновационная разработка так и не стала популярной. Большую роль в провале сыграла неубедительная рекламная кампания, а также закрытый статус движка. В итоге мало кто из числа юзеров решался на покупку физического ускорителя, а разработчики игр обходили стороной PhysX. Ageia вошли в кризисный период, но NVIDIA пришла на помощь: в начале 2008 года зеленый гигант приобрел создателей PhysX. Вскоре физический движок был перенесен на платформу NVIDIA CUDA, то есть в качестве аппаратной поддержки теперь выступали не дискретные физические ускорители, а обыкновенные видеокарты. На данный момент PhysX официально работает только с ускорителями NVIDIA. PhysX поддерживают более 200 игр, среди которых Batman: Arkham Asylum, Mass Effect, Heavy Rain и другие.

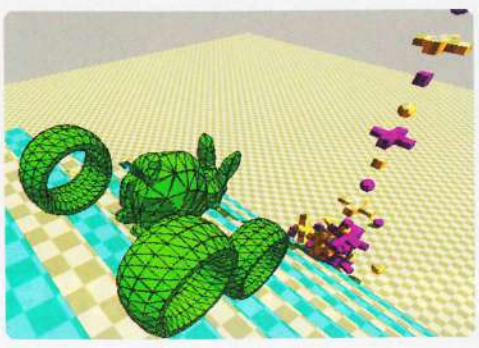
Havok и PhysX являются не единственными физическими движками. Bullet Physics Library и Open Dynamics Engine также используются в большом количестве приложений. По последним подсчетам, Havok и PhysX используют около 50% разработчиков, причем PhysX идет немного впереди; Bullet Physics Library – 11%, а Open Dynamics Engine – 5%. Очень неплохой результат, учитывая то, что они не имеют такой мощной поддержки, как Havok и PhysX. Совершенствование игровой физики продолжается. У физических движков есть большие перспективы, но пройдет немало времени, прежде чем мы увидим в компьютерных играх мир, который создал Ньютон. ■

АППАРАТНАЯ ЧАСТЬ

Ageia PhysX стал первым движком с аппаратной поддержкой. Физический ускоритель с все тем же названием PhysX с виду не отличался от видеокарты класса Low-End. Процессор производился по 130 нм техпроцессу и имел 125 миллионов транзисторов. Ускоритель работал с 128 Мбайт 128-битной памяти типа GDDR3 и был связан с системой посредством интерфейса PCI. Максимальное энергопотребление составляло 28 Вт. Только три производителя решились выпускать решение Ageia – ASUS, BFG и ELSA. Модели отличались объемом памяти и частотой ядра: 256 Мбайт и 533 МГц у ASUS; 128 Мбайт и 500 МГц у BFG. Первоначальная цена составляла около $300, а последняя – $99. После переноса PhysX на платформу CUDA нужда в дискретных физических ускорителях отпала, и их выпуск прекратился. Отныне аппаратную поддержку осуществляют все видеокарты NVIDIA, начиная с GeForce 8 Series.

В РОЛИ ДОГОНЯЮЩИХ

Третьим по значимости движком на данный момент является Bullet Physics Library, последняя версия которого была выпущена в феврале этого года. Среди его особенностей стоит отметить работу как с твердыми, так и с мягкими телами, а также просчет столкновений цилиндров, конусов, сфер и других геометрических фигур. Стоит отметить, что разработчик имеет поддержку со стороны AMD и NVIDIA, поэтому Bullet может работать на платформах CUDA и OpenCL. Такие игры, как Grand Theft Auto IV и Red Dead Redemption используют возможности данного движка. Еще одним распространенным решением является открытый движок Open Dynamics Engine. Отличается он, в первую очередь, работой с абсолютно твердыми телами и технологией непрерывного отслеживания столкновений. Среди игр, использующих ODE, выделим Call of Juarez и серию S.T.A.L.K.E.R.



СИСТЕМЫ ОХЛАЖДЕНИЯ

ЧАСТЬ 1. ВОЗДУХ

Проблема охлаждения компонентов системного блока всегда стояла очень остро. Зачастую трудности возникают в летнее время, и в этом году многие могли в этом убедиться. Впрочем, охлаждать горячие элементы компьютера нужно в любое время, независимо от сезона. И сегодня мы расскажем вам об устройстве распространенных систем охлаждения.

Начнем, как и полагается в таких случаях, с самого обыденного – воздуха. Первые процессоры не имели никаких охладителей вообще. Попросту из-за того, что они не нагревались до критических температур. Затем появились радиаторы (другими словами, пассивное охлаждение). Суть их действия проста: имея хорошую теплопроводность, они отводят тепло от нагретого элемента и охлаждаются за счет циркуляции воздушных потоков. Несмотря на то что использоваться радиаторы стали очень давно, они до сих пор являются чуть ли не основой всех воздушных кулеров. Также интересно, что даже на современных устройствах радиаторы без каких-либо существенных модификаций выступают в роли охладителя. Речь, конечно, не идет о центральных процессорах и блоках питания, но на планках оперативной памяти и видеокартах низшего ценового сегмента их можно увидеть. Самыми же распространенными решениями являются кулеры – грубо говоря, сочетание пассивного охлаждения с активными, то есть радиатора с вентилятором. С течением времени кулеры обзавелись некоторыми полезными нововведениями, но о них мы поговорим чуть позже.

Как правило, основными материалами для радиаторов выступают металлы алюминий и медь. Медь – более дорогой материал, но и его теплопроводность на порядок выше, чем у алюминия. Четких рамок использования данных материалов нету. Конечно, в топовых кулерах используется исключительно медь, но не стоит принимать алюминий как основу дешевых продуктов. Иногда в охладителях используется одновременно оба металла. Так, в некоторых решениях компании Zalman одна часть ребер изготовлена из меди, другая же – из алюминия. Кроме того, бывают случаи, когда алюминий специально выкрашивают в «медный» цвет для большей привлекательности. Проблема в том, что определить материал на глаз не получается – остается только полагаться на добросовестность производителей и изучение независимых обзоров, дабы не попасться на крючок.

А теперь о нововведениях в воздушном охлаждении. Первым из них стали тепловые трубки, которые теперь по праву можно считать одним из основных компонентов кулера. Несмотря на свой поздний приход в мир компьютеров, эта технология не нова: патент на нее был выдан аж в июле 1944 года сотруднику компании General Motors. В закрытых трубках, из которых выкачан весь воздух, находится рабочая жидкость. В роли последней чаще всего выступает вода, реже – аммиак. Благодаря тому, что в трубке нет воздуха, температуры кипения значительно ниже. Процесс, проходящий в тепловых трубках, основан на испарении жидкости в нагретой части и переносе пара в холодную, где он конденсируется. Изначально функционировать система могла только в том случае, если она находилась в вертикальном положении и горячая часть располагалась ниже холодной. Как вы знаете, во всех системах охлаждения тепловые трубки изогнуты, в связи с чем возникает вопрос: что в них такого особенного? Все дело в том, что в таких тепловых трубках применяется капиллярный эффект. Если говорить простым языком, то в этом случае жидкость при помощи мелких пор может перемещаться в любом направлении. Роль пор играет либо фитиль, чаще всего изготовленный из проволоки, либо порошковое напыление, наносящееся на внутреннюю сторону тепловых трубок. К слову, второй метод обладает большей эффективностью. Что касается расположения тепловых трубок в системе охлаждения, то они отходят от основания кулера и «пронизывают» ребра радиатора.

Кроме воды и аммиака, в кулерах может использоваться жидкий металл, однако в этом случае конструкция охладителя немного меняется: вверху располагается электромагнитный насос, приводящий в движение сплав. В остальном кулер ничем примечательным не выделяется.

Еще одним нововведением, появившимся уже после тепловых трубок, стала технология прямого контакта. Производители могут присваивать ей различные названия, но суть остается все той же. При использовании данной технологии тепловые трубки напрямую контактируют с чипами. Это дает определенное преимущество в отводе тепла, но существует и проблема неидеального контакта кулера с поверхностью охлаждаемого элемента. Как вариант, некоторые производители используют медные вставки для того, чтобы закрыть просветы между тепловыми трубками. Стоит отметить, что до недавнего времени технология использовалась исключительно при охлаждении центральных процессоров, однако сейчас можно встретить решения и для видеоадаптеров. Правда, только от сторонних производителей: AMD и NVIDIA пока что не используют «прямой контакт» в референсных системах охлаждения.

На этом о воздухе все. В следующий раз мы расскажем о системах водяного и термоэлектрического охлаждения. Оставайтесь на связи!

КАК ЗАКРЫТЬ ПРОСВЕТЫ?

Об истинном назначении термопасты многие пользователи просто не догадываются. Термопаста – это вещество, используемое для лучшей передачи тепла между двумя соприкасающимися поверхностями. В нашем случае, между основанием кулера и чипом. В силу того, что обе поверхности не являются идеально ровными, между ними возникает воздушная щель. Воздух, как вы знаете, обладает большим тепловым сопротивлением, из-за чего эффективность охлаждения значительно снижается. Термопаста же заполняет неровности и обеспечивает максимально возможный отвод тепла. Наносится она тонким слоем. Не стоит наносить ее очень мало или слишком много: в этом случае уровень передачи тепла также падает. Ассортимент термопаст достаточно велик. Существуют модели от таких крупных компаний, как Arctic Cooling, Titan, Zalman, однако многие делают выбор в пользу отечественной КПТ-8.

ОХЛАЖДЕНИЕ ОБЩЕГО НАЗНАЧЕНИЯ

Независимо от того, насколько наворочены и эффективны системы охлаждения, необходимо, в первую очередь, организовывать правильный продув корпуса, дабы горячий воздух не застаивался. В общем-то, создать его не так сложно. Обычно вентиляторы устанавливаются на передней панели на вдув и задней на выдув, а также сбоку, и создают воздушный поток, проходящий через весь корпус. В качестве «вертушек» целесообразно использовать 120-мм решения: они прокачивают больше воздуха и при этом остаются тихими. И конечно, не стоит забывать о самом корпусе: правильный его выбор избавит вас от многих «температурных» проблем в будущем.

Автор:
Николай Арсеньев

КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на 18 августа 2010 года

В этой рубрике мы предлагаем вам шесть игровых конфигураций для сборки нового компьютера под Windows Vista или Windows 7. Следует помнить, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу, поэтому цены могут несколько отличаться от действительных. Точная дата составления таблицы указана в начале страницы.
Результаты тестов основаны на данных hwbot.org и www.tomshardware.com/charts.
Зеленым цветом выделены изменения по сравнению с прошлым номером.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i5-750 (2,66 ГГц, DMI, 256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, ядро Lynnfield, LGA1156)	6900
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Yasya (Socket 775/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	2000
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P7P55D-E Pro (Intel P55, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	6800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4500
ВИДЕОСИСТЕМА: ASUS HD5870 MATRIX 2048 Мбайт (GDDR5)	15500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	5000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	700
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	3800

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	16852	Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA	66
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA	61		

45 200 РУБ.

Пыл мощного 4-ядерника остудит внушительный «Ася» от Scythe. К слову сказать, мощь этой системы также высока, а потенциал к росту велик. Еще бы, ведь объем ОЗУ можно увеличить с 4 до 8 Гбайт при необходимости, а в пару с ASUS HD5870 MATRIX с двумя гигабайтами поставить вторую - в соседний слот! Это, конечно, раздует бюджет, но не все же сразу.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 965 Black Edition (3,4 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	6800
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Yasya (Socket 775/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	2000
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS Crosshair IV Formula (AMD 890FX + SB850, 4 DDR3, PCI-E, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	7500
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4500
ВИДЕОСИСТЕМА: ASUS HD5870 MATRIX 2048 Мбайт (GDDR5)	15500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	5000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	700
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	3800

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	16301	Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA	67
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA	62		

45 800 РУБ.

AMD Phenom II X4 965 с приставкой Black Edition хорош тем, что множитель его разблокирован. А это значит, что умельцы смогут воспользоваться положением и без лишних хлопот разжиться драгоценными мегагерцами. Стоит лишь подумать об эффективном кулере, о чем мы уже побеспокоились, а также просторном корпусе с парой-тройкой вентиляторов в придачу.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Quad Q9500 (2,83 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x3 Мбайт L2, ядро Yorkfield, LGA775)	5900
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Zalman CNPS10X Performa (Socket 775/1156/1366/754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 900-2000 об/мин)	1400
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P5P43TD PRO (Intel P43+ICH10R, 4 DDR3, PCI-E, RAID, USB 2.0, eSATA, FireWire, 24+4 pin, ATX)	2800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4500
ВИДЕОСИСТЕМА: ZOTAC GeForce 460 1024 Мбайт (GDDR5)	8000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	700
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	12812	Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA	51
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA	49		

27 500 РУБ.

Не за горами уж анонс новой платформы Intel, а LGA775 живее всех живых. Похоже, гигант стал в некоторой степени заложником ситуации, уж больно хорошей получилась серия Core 2... В плане стоимости и производительности. Игнорировать сей факт нельзя, да и стоит ли брать LGA1156, если на носу новый разъем и новые чипсеты?

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 945 (3,0 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	5200
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Zalman CNPS10X Performa (Socket 775/1156/1366/754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 900-2000 об/мин)	1400
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-890GPA-UD3H (AMD 890GX+SB850, 4 DDR3, PCI-E, CrossFireX, RAID, USB 3.0, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	4600
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4500
ВИДЕОСИСТЕМА: ZOTAC GeForce 460 1024 Мбайт (GDDR5)	8000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	700
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	12642	Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA	50
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA	48		

28 600 РУБ.

Другое дело AMD, от них мы скоро увидим нечто новое, но... Компания не спешит расставаться со старыми разъемами, хотя, судя по всему, ей придется это сделать в случае перехода на новые процессоры. Хотя это уже совсем другая история и к нашему разделу отношения не имеет ровно никакого.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i3-540 (3,06 ГГц, DMI, 4 Мбайт L2, ядро Clarkdale, LGA1156)	3900
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Cooler Master Hyper 212 Plus (Socket 775/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 600-1200 об/мин)	900
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASRock H55M/USB3 (Intel H55, 2 DDR3, PCI-E, USB 3.0, eSATA, 24+4 pin, mATX)	3100
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-10600, CL9)	3600
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 5750 512 Мбайт (GDDR5)	4100
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	700
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	9458	Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA	34
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA	26		

19 750 РУБ.

Как ни странно, но Core i3 постепенно дешевеют и теперь у нас красуется модель с номером 540, что означает еще большую частоту, которая составила 3,06 ГГц. В пару к нему взять ASRock H55M/USB3, плата поддерживает USB 3.0 и eSATA. В общем, вполне себе современная платформа для нужд насущных. А что еще требуется от недорогой системы?

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Athlon II X4 630 (2,80 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, ядро Propus, AM3)	3600
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Cooler Master Hyper 212 Plus (Socket 775/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 600-1200 об/мин)	900
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-880GM-UD2H (AMD 880G+SB710, 4 DDR3, PCI-E, Hybrid CrossFireX, RAID, USB, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, mATX)	3100
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-10600, CL9)	3600
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 5750 512 Мбайт (GDDR5)	4100
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	700
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	9360	Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA	35
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA	27		

19 450 РУБ.

Четыре ядра, четыре гигабайта и мощный графический адаптер на основе Radeon HD 5750 в придачу. Вот формула недорогого и доступного счастья для геймера с ограниченным бюджетом. Коли в играх прыти одной видеокарты будет не хватать, всегда можно добавить еще одну и получить взамен практически двукратный прирост скорости во всех современных играх!

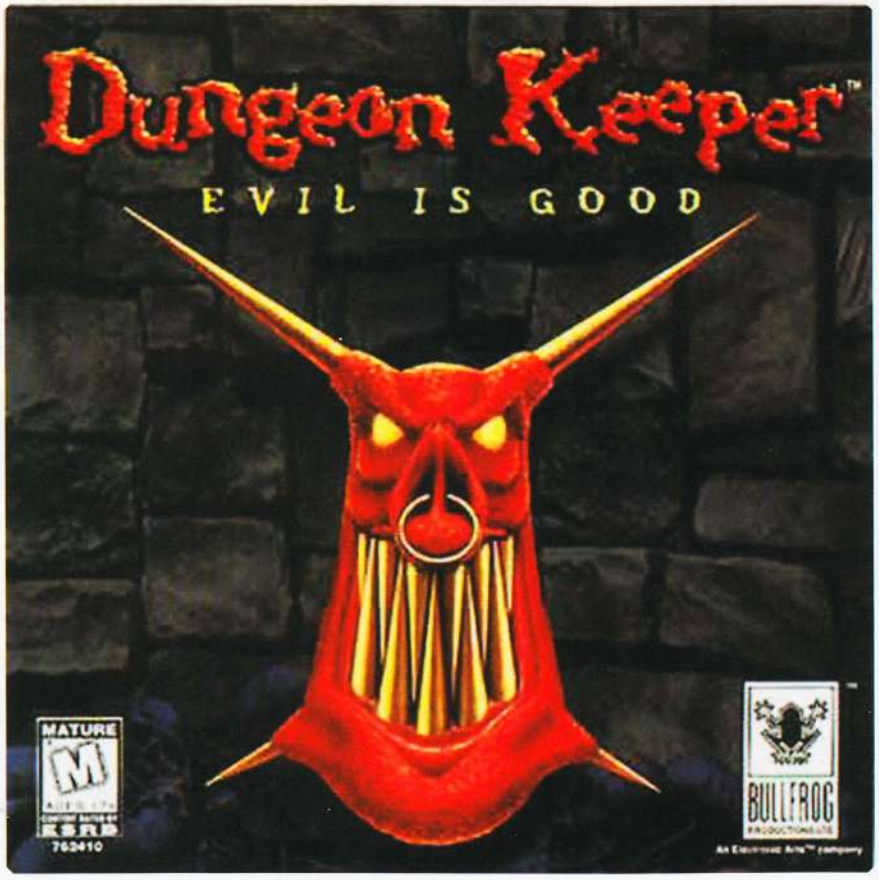
Автор:
Петр Сальников

ВЕЧНЫЕ ЦЕННОСТИ

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Листая память и Интернет в поисках игры, о которой можно было бы написать в вашу любимую рубрику, я поймал себя на следующей мысли: а ведь по-настоящему-то крутых игр было крайне мало. Это к вопросу о том, что «раньше все было здорово, а теперь игры уже не те». Все с ними сейчас нормально. И тогда, десять-пятнадцать лет назад, «не тех» было более, чем достаточно: вспомните сборники Crazy Collection – из сотни игр хороших было не больше десятка. Эти копилки научили игроков очень важной штуке – они привили нам умение отделять зерна от плевел: вот это – игра от Blizzard (читай – хорошая), это – поделка Westwood (фуфло на постном масле, если не Kyrandia) и так далее.
Игры Bullfrog находились вне этих рамок: они ломали стереотипы, заставляли думать иначе, дарили новые ощущения. Вот, например, Dungeon Keeper.

Петр Сальников,
редактор рубрики



ЖАНР: God game **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts **РАЗРАБОТЧИК:** Bullfrog Productions
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: 1 **ДАТА ВЫХОДА:** 1997

DUNGEON KEEPER

ОЧЕНЬ ЗЛОЙ, ОЧЕНЬ ПЛОХОЙ

Специальное отрезвляющее средство для тех, кто привык к благородным рыцарям, безропотно подчиняющимся приказам: мало того что в Dungeon Keeper играть надо было не за героев на белых конях, а за всякую подземную сволочь, так этим сбродом еще и нельзя было управлять. Серьезный вызов тем, кто в 1997 году считал себя знатоком стратегических игр: не было ни привычных штампов, ни удобных рычагов; игра стояла на голове и корчила нам рожи.

Понять концепцию Dungeon Keeper на самом деле просто. Представьте себя на месте хозяина подземного поселения, к которому регулярно наведываются незваные гости, – грабят, убивают, оскверняют архитектурные ансамбли и, злорадно хихикая, мочатся на дорогостоящую напольную мозаику. То есть, это примерно как американцы, сующие свой демократический нос в страны Ближнего Востока: мы, мол, несем добро и блага цивилизации – а сами держат пальцы крестиком, и мысли по большей части только о нефти. Действие Dungeon Keeper разворачивалось на просторах традиционного сказочного королевства, населенного архетипичными персонажами: если гном – то с бородой и топором, если эльф – с луком и острыми ушами; лэндлорд носит рогатый шлем и доспехи, похожие на фольгу. Игра была скроена по этим, в каком-то смысле пошлым, лекалам, неслучайно: гости с поверхности даже назывались намеренно условно – «герои». У всех, как известно, правда своя, и Dungeon Keeper показала нам мир глазами подземных упырей: никакие это не герои – обычные грабители, строящие из себя отважных воинов и искателей приключений.

Цифры над головами персонажей — их уровни. Судя по ним, битва будет долгой: силы практически равны.

ЗДЕСЬ ГОРОДА-САДА НЕ БУДЕТ

Первое, что требовалось от неокрепших к 1997 году юных умов, – это понять, что Dungeon Keeper – не военная стратегия. Фокус тут был предельно четкий: нужно обустроить подземелье таким образом, чтобы живущим в нем тварям было вкусно на обед и уютно в тихий час. Внимание прежде всего центрировалось на экономике: нужно было построить жилье с достаточным количеством спальных мест, комнату для тренировок, мастерские и прочий факультатив типа тюрьмы или камеры пыток (это для развлечений).

В начале каждой миссии подземная империя состояла из одного скромного зала, в котором находилось «сердце подземелья» – ключевой объект, разрушение которого вело к поражению. Вокруг суетились маленькие рабочие-бесы, а где-то неподалеку располагался портал – огромные врата, через которые во владения игрока проникали новые жильцы.

Начинать приходилось с малого: первыми в новые залы и тоннели заглядывали гигантские мухи. Убедившись в наличии свободного места, курятника и сокровищницы, они устраивали логово и отправлялись на разведку – в свободный полет по неизвестным территориям.

ЖИЗНЬ ПРОФСОЮЗА

Со временем существ становилось все больше, и все приходили по разным причинам: кого-то привлекало обилие пищи, кого-то – наличие тренажерного зала или библиотеки. Колдуны гуляли между стеллажами с книгами, занимаясь открытием новых заклинаний, гоблины трудились в мастерских, работая над улучшением обороны подземелья, а демоны резвились в спортзале и без конца жрали курей, набирая силу и постепенно получая всякие суперспособности.

Работу резидентов подземелья приходилось оплачивать: время от времени они все собирались в сокровищнице и утягивали оттуда определенную сумму денег, а если зарплаты не было – начинали драться и уходили обратно в портал, из которого пришли.

РАБОТАТЬ, НЕ ОТВЛЕКАТЬСЯ

Свои деньги твари получали не просто так: все открытия, заклинания и способности появлялись в особом меню, позволявшем ими в любой момент воспользоваться. Тут, наверное, уместно сравнение с недавней Majesty 2, о «непрямом контроле» в которой кричали все пресс-релизы. Dungeon Keeper подчиняется схожим с Majesty алгоритмам: управлять персонажами напрямую было нельзя, общаться с ними можно только намеками, по-разному мотивируя к тем или иным действиям. Каждая единица набирала опыт, получала новые уровни – одним словом, росла.

Маленький ящерообразный демоненок, например, в результате упорных тренировок мог превратиться в огнедышащего дракона; со всеми остальными происходили схожие метаморфозы – от банального увеличения в размерах до полного изменения внешнего вида и роли в, ммм, обществе.

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

«И все же, несмотря на все оплеухи, Dungeon Keeper займет сегодня совершенно особенное место. Это первая на моей памяти стратегическая игра со столь высококачественным графическим оформлением. Вне сомнений, грядет новая волна стратегий реального времени в 3D, и это очень хорошо, потому что любимый жанр просит перемен. Dungeon Keeper – первая настоящая игра в этом стиле, и то, что она задумывалась еще два года назад, говорит только в пользу создателей. И не обращайте внимание на мой слегка шутливый тон, с которым я рассказал вам о перипетиях подземной жизни. Игра производит очень сильное впечатление, и играть в нее СТРАШНО. Если и можно говорить о ней как о ролевой игре, то только в том смысле, что игрок волей или неволей вживается в роль Хранителя Подземелья. Поэтому я рекомендую всем поклонникам стратегического жанра и RPG, независимо от их предпочтений, посмотреть этот шедевр».

Game.EXE, 06'1997. Оценка - 98% из 100

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

...Кстати говоря, именно эта игра получила награду 'Best PC Game' на E3 '97. Вариантов тут нет и быть не может: сев за Dungeon Keeper, вы будете играть весь день, игнорируя обеденный перерыв, и даже глубокой ночью вряд ли сможете оторваться. Потрясающая, революционная игра. Добро пожаловать на темную сторону. Тут безумно круто.

Game Revolution, июль 1997. Оценка - 100% из 100.

НАЧИНАТЬ ПРИХОДИЛОСЬ С МАЛОГО: ПЕРВЫМИ В НОВЫЕ ЗАЛЫ И ТОННЕЛИ ЗАГЛЯДЫВАЛИ ГИГАНТСКИЕ МУХИ.

Вот так к середине игры выглядит полноценное логово. У каждого юнита, заметьте, свое жилище: вампиры живут в гробах, демоны — в особых гнездах, скелеты ютятся под крестами.

Вид от первого лица при VGA-картинке красотой не баловал, зато позволял сделать много всяких гадостей, до которых юниты без вашей помощи никогда бы не додумались.

Сами видите, в общей каше трудно разобрать, кто побеждает, а кто проигрывает. Зато красиво!

DUNGEON NEVER SLEEPS

Эти движения всегда держали в тонусе: опытным существам требовалось больше денег, больше места для ночлега, больше еды, в конце концов – это если на примитивном уровне. А если копнуть чуть глубже, то выяснялось, что для удержания некоторых существ в подземелье требовались жертвоприношения и, например, строительство тюрьмы, в которую помещались раненные, но не убитые в бою герои. Сидящий в клетке феодал становился объектом насмешек и унижения: твари заглядывали к пленнику в гости, чтобы просто повысить себе настроение.

Вообще, взаимодействие персонажей в Dungeon Keeper было реализовано на высшем уровне. Периодически между обитателями подземелья возникали склоки, иногда перераставшие в крупные драки, если игрок вовремя не тушил эти конфликты. Помимо очевидного правила не селить пауков рядом с мухами игра навязывала целый комплекс схем взаимоотношений внутри подземного муравейника: скелеты не любят жирных демонов из-за их лишнего веса, колдуны не любят дьяволиц за распутность – этим латексным куклам, в отличие от всех остальных, для набора опыта требовались не тренировки, а розги в камере пыток.

В мирное время этих мелочей можно было не замечать, но в пылу боя все они всплывали на поверхность. В результате недосмотра битва могла закончиться тем, что, покромсав врага, ваши подчиненные начинали драться между собой – благо игра позволяла в буквальном смысле хватать неугомонных тварей за шкирки и растаскивать по разным углам карты.

А еще в существ можно было вселяться. Эта возможность была доступна с самого начала и вносила в игру немало разнообразия, превращая специфический градостроительный симулятор в совсем уж артхаусный шутер от первого лица.

***

Справедливости ради надо сказать, что Bullfrog Productions породили не только Dungeon Keeper: и до, и после нее компания занималась созданием так называемых «симуляторов бога» – взять хотя бы знаменитый сериал Populous или целый сонм игр с приставкой "Theme": Theme Park, Theme Hospital. Во всех этих играх были свои достоинства, выделявшие их из общего потока стратегий (главным моментом, впрочем, всегда было непрямое управление), но Dungeon Keeper стала единственной в своем роде игрой: ей удалось отличиться дважды – даже на и без того авангардном фоне Bullfrog смогли создать нечто новаторское, свежее.

Так что если вам кто-нибудь скажет, что выше собственной головы прыгнуть невозможно, расскажите им про Bullfrog и их лучшее творение – Dungeon Keeper. ■

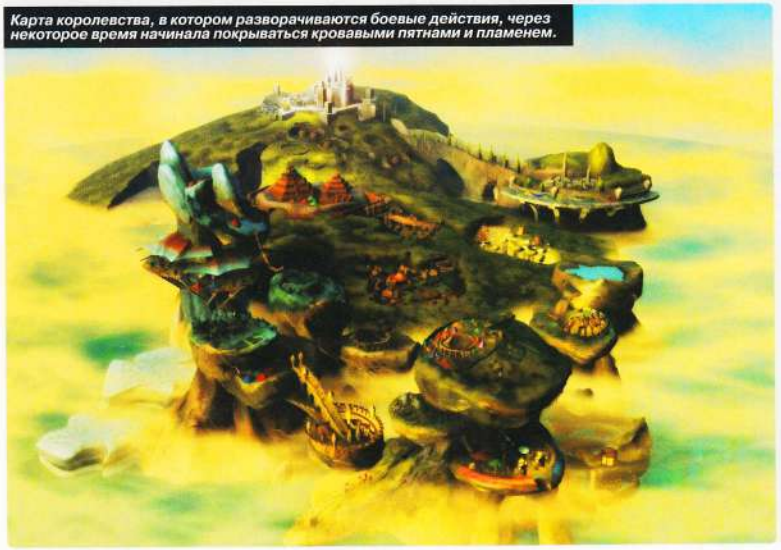
Столь малым курятником вряд ли удастся приманить сколько-нибудь сильных существ.

КРОВЬ И УЖАСЫ

В Dungeon Keeper была одна тонкая деталь: игра не поясняла, какие именно жертвы надо приносить на алтаре для того, чтобы извлекать из этого какую-либо пользу. Чаще всего происходило так: бросаем в котел вот этих, этих и пару вот этих и смотрим, что получится. Исхода в такой ситуации могло быть два: игрок или бездумно и безрезультатно терял часть населения подземелья (у остальных обитателей при этом сильно портилось настроение), или получал какой-то такой бонус, о котором сто раз потом жалел. Если вам вдруг надоела Mafia 2, и вы решили ради разнообразия сыграть в Dungeon Keeper, то эта врезка – для вас. Она поможет разобраться с алгоритмом жертвоприношений и избежать попаданий впросак – или, во всяком случае, подготовит к последствиям.

Итак, польза будет, если вы собственными руками утопите:
Одного беса – порождение следующего будет стоить на 300 золотых дешевле.
Двух мух – в эту же секунду закончится текущее исследование.
Двух жуков – тут же завершится текущее производство.
За убийство мухи и паука боги ниспошлют вам колдуна.
Размажьте жука и паука по подошве и получите в распоряжение мазохистку-дьяволицу.
За трех пауков вам командируют жирного демона.
Утопшие дьяволица, демон и тролль гарантируют появление на поле боя рогатого жнеца (это тот парень с обложки).

Никогда не бросайте в колодец:
Призрака, потому что из-за этого умрут все цыплята и жрать будет нечего. Цыплёнка, потому что в этом случае куры не просто умрут, а взорвутся, нанеся урон всем, кто в этот момент находится в курятнике.
Двоих толстозадых демонов, если не хотите, чтобы население подземелья на какое-то время превратилось в беззащитных цыплят.
Вампира, иначе все твари заболеют и утратят часть способностей.
Ну, и ни в коем случае рогатого жнеца, потому что а) зачем вам это надо и б) столь импульсивный поступок разозлит всех монстров.


Карта королевства, в котором разворачиваются боевые действия, через некоторое время начинала покрываться кровавыми пятнами и пламенем.

Автор:
Петр Сальников

BULLFROG PRODUCTIONS И ПИТЕР МОЛИНЕ

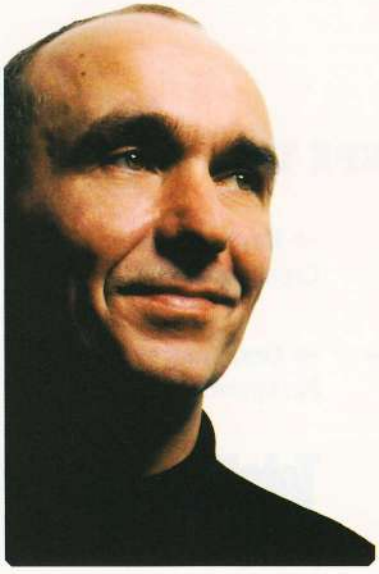
ЦАРЕВНА-ЛЯГУШКА И ЕЕ ПРИНЦ

Говорить об играх Bullfrog, не упоминая господина Молине (Peter Molyneux), невозможно. Имя этого человека рефреном проходит сквозь все продукты компании, во всех проектах его фамилия стоит в первых строчках, и все награды, кажется, доставались тоже именно ему. Короче говоря, это примерно как отрывать Кармака от id.
Если представить себе игровую индустрию в виде Олимпа, на котором восседают разной значимости боги, то дядя Петя Молине будет если не на месте Зевса, то где-то совсем рядом – сложно переоценить вклад, сделанный им в развитие электронных развлечений и поп-культуру в целом.

Dungeon Keeper 2, в отличие от оригинала, не стала откровением - скорее, приятным переложением старых идей в 3D.

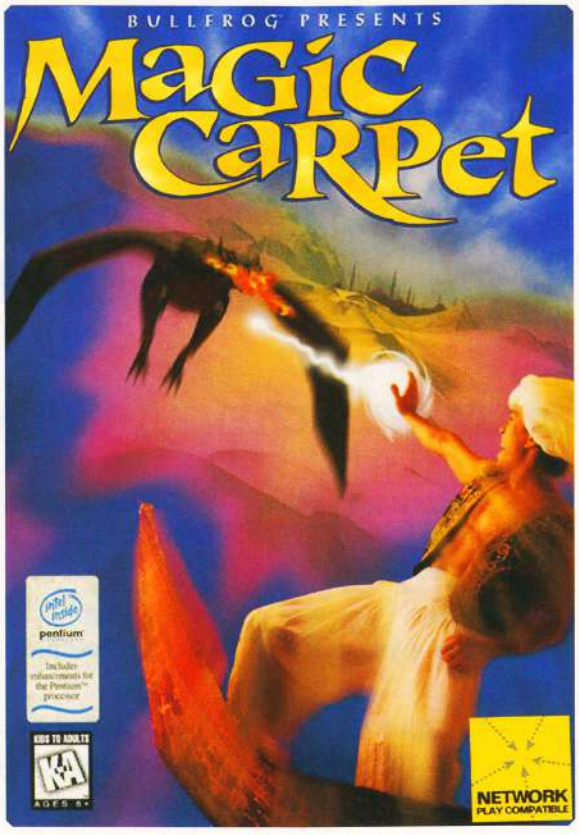
Magic Carpet в свое время наделала немало шума. Например, тут был динамический саундтрек, отражения в воде, игры с прозрачностью и тенями.

Как и любой успешный бизнесмен, Молине начал карьеру с малого: в 1982 году он занимался продажами игр для ископаемых платформ Atari и Commodore 64. Чуть позже, поняв, что видеоигры могут приносить неплохие деньги, Питер решил создать свой собственный продукт – The Entrepreneur. «В те времена вы могли назвать игру, скажем, «Нападение беззубых марсиан на дом престарелых» и продать 50 миллионов копий, – комментировал он свою биографию годы спустя. – И что сделал я? Создал бизнес-симулятор!» Молодой Молине был полон амбиций: он купил рекламную полосу в журнале, размножил дистрибутив игры и даже прикрутил на дверь новый почтовый ящик – побольше, чтобы хватило места для всех писем заказчиков.
Ожидание, правда, себя ни разу не оправдало: в огромный ящик с гулом провалилось всего два письма от желающих заполучить игру, причем одно из них было от матери Питера – ну не смешно ли. Тем не менее, существует точка зрения, что The Entrepreneur оказалась невостребованной не потому, что была плохой игрой, а потому, что была слишком сложной для публики, привыкшей к более простым развлечениям – так что, возможно, Молине просто опередил свое время.



МАНИЯ ВЕЛИЧИЯ

Неудачный старт шокировал Питера и заставил его отвернуться от мира игр: вместо создания развлекательного ПО он начал работу в компании по производству офисных баз данных, а его партнером стал Ле Эдгар – человек, на пару с которым Молине чуть позже создаст Bullfrog Productions. Пара хитрых деловых ходов позволили поднять неплохую сумму, и Молине решил, что теперь, с поддержкой Эдгара, можно попробовать вернуться к играм – но на этот раз более организованно и серьезно, не на чистом энтузиазме, а в рамках официально зарегистрированной фирмы.
В 1987 году Питер Молине придумал концепцию первого в истории ПК симулятора бога – Populous. Идея пришла к нему из детства: Питер любил играть с муравейником, то разрушая его, то наоборот – подбрасывая муравьям еду. Наблюдение за тем, как мелкие существа копошатся, помогают друг другу и



ВЕЧНАЯ ЖИЗНЬ

За свои заслуги перед культурой Великобритании Питер Молине в 2004 году был награжден Орденом Британской Империи, а в 2007 году французское правительство присвоило ему звание кавалера Ордена искусств и литературы. Эта награда была учреждена в 1957 году Министерством культуры и коммуникаций Франции и предназначается для «лиц, отличившихся своими достижениями в художественной и литературной области или вкладом, который они внесли в распространение искусства и литературы во Франции и мире». Орден имеет три степени: командор – высшая степень награды, – офицер и кавалер – самая младшая. Впрочем, не думаю, что Молине сильно расстроился из-за того, что ему не дали командора.

Еще в биографии Питера есть следующая совсем уж мелочь: в 2007 году Университет Саутгемптона присвоил ему статус почетного доктора наук.

ПЕРЕСОЛИЛ

Несмотря на то что все игры от Питера Молине получили исключительно положительные оценки и отзывы в СМИ, сам создатель за свою долгую карьеру успел заработать репутацию человека, сильно перехваливающего игры, находящиеся в разработке.

Наиболее известен случай с ролевой игрой Fable, когда в релизной версии не оказалось и половины тех находок, которые с пеной у рта и выпученными от вдохновения глазами перечислял на пресс-конференциях и в интервью Молине.

В 2004 году, после выхода игры, Питер публично извинялся за свое разыгравшееся и вырвавшееся на свободу воображение.

В ТЕ ВРЕМЕНА ВЫ МОГЛИ НАЗВАТЬ ИГРУ, СКАЖЕМ, «НАПАДЕНИЕ БЕЗЗУБЫХ МАРСИАН НА ДОМ ПРЕСТАРЕЛЫХ» И ПРОДАТЬ 50 МИЛЛИОНОВ КОПИЙ.

следуют общей цели, подсказало Молине форму, в которой можно было бы преподнести будущую игру.

Populous появилась на прилавках в 1989 году и разошлась грандиозным для стратегической игры того времени тиражом в четыре миллиона копий – согласитесь, даже на сегодняшний день, когда Alan Wake продается в каких-то смешных количествах (около 150 000 копий в Европе по состоянию на весну 2010 года), это очень впечатляющая цифра.

ПИКНИК НА ОБОЧИНЕ

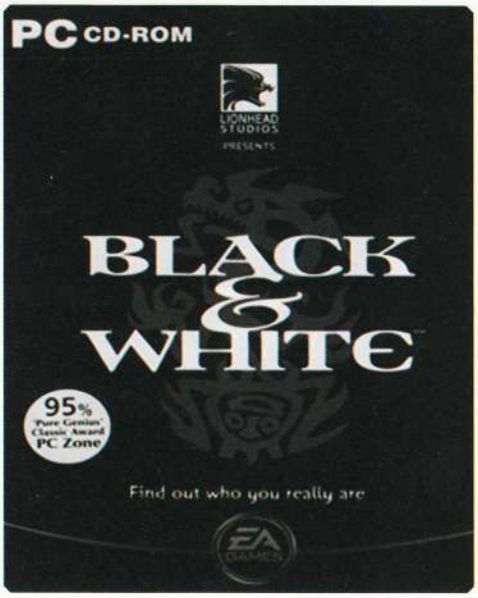
После успеха Populous Bullfrog, кажется, нашли свою нишу и, что называется, собственный почерк, сконцентрировавшись на экономических богосимуляторах. Среди игр, созданных ими, было всего несколько, не укладывавшихся в общую мозаику: например, великолепная Syndicate – футуристическая стратегия о тайных операциях агентов-киборгов в городе, похожем на Лос Анджелес из «Бегущего по лезвию» (Blade Runner) Ридли Скотта (Ridley Scott). Или, скажем, симулятор ковра-самолета Magic Carpet – создавалось впечатление, будто, отвлекаясь от концепции «игр в бога», команда Bullfrog отдыхала от привычного труда, но все равно выдавала нечто нестандартное, интересное и яркое.

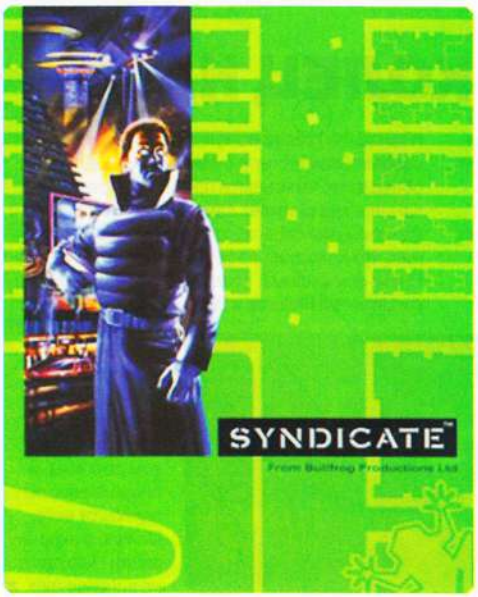
ИСХОД

В 1995 году компанию приобретает издатель ее игр – Electronic Arts. Годом ранее, ввиду общего коммерческого успеха Bullfrog, Молине стал консультантом и вице-президентом EA, а два года спустя, в 1997 году, покинул Bullfrog.

Тем не менее, прежде чем уйти из конторы, Питер успел приложить руку к одной из самых успешных игр компании – Dungeon Keeper, получившей крайне высокие оценки среди прессы и игроков (средний балл – 92 из 100). После Dungeon Keeper компания выпустила ряд успешных игр, но ни одной из них не удалось приблизиться к уровню венценосного симулятора злого хранителя подземелья, что уж говорить о Dungeon Keeper 2, поддерживавшей полное 3D, но не обладавшей и толикой того инновационного шарма, которым баловала игроков первая часть. Факт: после того, как стены компании покинул Питер Молине, портфолио Bullfrog заметно поредело. Чтобы как-то удержать коллектив на плаву, в Electronic Arts в 2004 году приняли решение о слиянии Bullfrog с EA UK.

Для 1993 года в Syndicate была более чем достойная графика. Вот, правда, с изометрией разработчики промахнулись: непрозрачные стены погубили больше агентов, чем противники.





Молине же, не оглядываясь, пошел вперед. Основав Lionhead Studios, в конце 1997 года он взялся за Black & White, выделив шесть миллионов долларов на первые этапы разработки из собственного кармана. Эти усилия того стоили: выпущенная в 2001 году Black & White получила признание среди играющей аудитории, и Молине стал не просто дизайнером – он превратился в медийное лицо, в бесконечный генератор информационных поводов; вокруг игр с его участием было очень много шума – публика ждала новых работ Питера, как фанаты ждут новых песен любимого артиста.

И Молине ни разу не подвел своих поклонников: две части Fable, Black & White, The Movies – и это только начало! В 2006 году компанию купила Microsoft, и Питер комментирует нынешнюю ситуацию с загадочной улыбкой на лице: «Я уверен, что благодаря этому сотрудничеству вы увидите еще много замечательных игр». ■

EA НАНЯЛА СПИЛБЕРГА

5 ЛЕТ НАЗАД

Стивен Спилберг (Steven Spielberg) согласился поработать с Electronic Arts над тремя играми. После полугодичных переговоров, «электронники» убедили сенсея поделиться с разработчиками лос-анджелесской студии EA своим фирменным режиссерским стилем. Самым весомым аргументом стал гонорар. Впрочем, Спилберга вдохновляли не только деньги, ведь он – геймер, и, по собственному признанию, «на протяжении многих лет играет в проекты, изданные Electronic Arts».

Ни одна из трех игр не была анонсирована. Нам сказали лишь, что они не имеют отношения к фильмам Спилберга. Задача режиссера – предлагать и рекомендовать. Он придумывает концепцию, делает наброски сюжета, работает над дизайном и художественной подачей, а игроделы воплощают его идеи в жизнь.

К сожалению, громкие планы так и остались планами. Спилберг и EA сделали вместе пару нишевых проектов для консоли Wii, и на этом решили закончить сотрудничество. ■

В 1995 году Спилберг сочинил для LucasArts сюжет квеста The Dig.

Спилберг – геймер с большим стажем.

РАБОТЯГИ ОТСУДИЛИ СВОИ КРОВНЫЕ

Когда общественность узнала о рабских условиях труда в крупнейшей игровой компании мира Electronic Arts, разгорелся большой скандал. Боссы корпорации считали нормальной 80-часовую рабочую неделю без выходных, и не платили художникам и моделлерам сверхурочные, пользуясь лазейкой в законодательстве Калифорнии. Там разрешено не компенсировать труд сверх нормы, если заработок сотрудника превышает 41 доллар в час или же он занят умственной работой. Можно сказать, что художники и моделлеры EA пострадали из-за своего интеллекта.

Несмотря на запугивание, несколько сотрудников Electronic Arts обратились в суд с коллективным иском и, при помощи когорты опытных юридических контор, добились справедливости. Им присудили компенсацию в 15 с половиной миллионов долларов. Часть денег работяги благодушно решили направить на благотворительность, а остальное поделить.

Глава EA Ларри Пробст легко расстался с 15 миллионами баксов.

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ HALO

В то время как Спилберг согласился делать игры для Electronic Arts, другой обладатель «Оскара» – Питер Джексон (Peter Jackson) – решил выслужиться перед Microsoft. Слухи о том, что режиссер саги «Властелин колец» экранизирует фантастический экшн Halo, не подтвердились. Зато Джексон и его жена Фрэн Уолш (Fran Walsh) стали исполнительными продюсерами блокбастера о Мастере Чифе. Было объявлено, что съемки пройдут в Новой Зеландии, где снимает сам Джексон, а спецэффектами для фильма займется та же компания, что наводила лоск на «Властелина колец». Премьеру фильма, создаваемого компаниями Universal Pictures и 20th Century Fox, наметили на лето 2007 года. Увы, как водится в Голливуде, все развалилось: проект посчитали слишком дорогим, и киношники отказались от него. Сейчас о экранизации Halo даже не вспоминают. ■

Джексон: «Halo – это хорошо!»

Киношники посчитали экранизацию Halo слишком дорогим проектом.

10 ЛЕТ НАЗАД

ПАДЕНИЕ ВАВИЛОНА

Поклонники «Вавилона 5» объявили траур – была прекращена разработка Babylon 5: Into the Fire, игры по мотивам популярного телесериала. Впрочем, у этого космического симулятора все разладилось еще в 1999 году. В издательстве Sierra Entertainment объявили реструктуризацию, и Babylon 5: Into the Fire закрыли, несмотря на то, что до релиза игры оставались считанные месяцы. Студия Sector 14 Studios решила продолжать разработку на свой страх и риск и найти нового партнера. Однако неожиданно вмешались телевизионщики – владельцы прав на вселенную «Вавилон 5» лишили игроделов лицензии. ■

Для игры уже были отсняты ролики с актерами из сериала.

ДЮК НА ФИНИШНОЙ ПРЯМОЙ

Глава техасской компании 3D Realms Скотт Миллер (Scott Miller) рассказал, как продвигается работа над шутером Duke Nukem Forever. Управленец, не моргнув глазом, заявил, что 2000 год – ключевой для проекта. Мол, мы наконец-то решили все заморочки с движком и вышли на финишную прямую. Теперь 3D Realms занимается исключительно геймплеем. По словам Миллера, студия переписывает «Книгу мечтаний геймеров» и проектов, подобных DNF, не было и не будет – слишком уж он дорогой и амбициозный. С тех пор прошло десять лет, а мы по-прежнему ждем. Дождемся ли? ■

Так DNF выглядела в 2001 году.

ГЛАВПОЧТАМТ

Всем привет. Мы рады приветствовать вас на борту роскошного лайнера «Иван Гусев». Капитан корабля, которого по странной случайности тоже зовут Иван Гусев, готов лично пожать руку всем туристам, отправляющимся с ним в круиз. Мы посетим Эмпайр-Бэй, Сан-Андреас, Брайт Фоллс, Сайлент Хилл и прочие удивительные места. Прохладительные напитки за наш счет. От вас мы ждем только впечатлений, оформленных в виде писем в редакцию журнала «РС ИГРЫ».

Вы ведь много путешествуете, верно? Каждая игра – это большое приключение, полное незабываемых историй. Так не держите их в себе! Делитесь своими рассказами с Правильным. Нам интересно все: смешные случаи в многопользовательских шутерах, жуткие программные ошибки в RTS, путевые заметки из MMO-странствий. Если вам посчастливилось сделать необычный скриншот, обязательно пришлите его в редакцию с пояснением, где, когда и при каких обстоятельствах была сделана картинка.

Пишите письма и делитесь историями! Авторы самых занятных рассказов получат от Ивана Гусева секретный электронный адрес Меган Фокс!

ЕСТЬ ЛИ ЗАМЕНА СИМУЛЯТОРАМ УБИЙЦЫ И КАК ВСТУПИТЬ В ДИАЛОГ С КОМПЬЮТЕРОМ?

Release by
NALSUR kosmos

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуйте, редакция Правильного журнала и отдельно Иван Гусев.

Читаю ваш журнал не так давно (с 2007 года), но стараюсь его не пропускать. Скажите, хоть кто-нибудь из вас хотел вступить в диалог с компьютером? Я не имею в виду орать на него благим матом, когда в стопятьсотпятый раз убивают на одном и том же месте (хоть и занимаюсь я этим регулярно). Пример: «Космические рейнджеры», часть любая. Если вы играли, на вас хоть раз наезжали пираты, требуя бабосики. Вариантов всегда два: отключиться или дать деньги. Ну ведь тянет послать пирата куда подальше, не правда ли? Другой пример «S.T.A.L.K.E.R: Тень Чернобыля», миссия по замерам пси-излучения. Ученый, видя зомби, постоянно стреляет через главного героя. Так и тянуло страшным голосом рявкнуть: «Угомонись, придурок!». Я понимаю, что это технически невозможно, но ведь было бы очень приятно.

За сим откланяюсь,
искренне ваш Firedragon

Поговорить с игрой – замечательная идея. Представляете, идешь по Эмпайр-Бэю и вдруг ловишь краем уха чей-то рассказ. Останавливаешься, подходишь ближе к болтунам и говоришь: «Ну-ка, ну-ка, поподробнее». И вам пересказывают свежие городские новости. Да и координировать действия AI-напарников с помощью голоса тоже очень удобно. Подобные технологии существуют уже сейчас, и, полагаю, совсем скоро их начнут использовать в играх. В Nintendo, Ubisoft и Microsoft уже вовсю работают над этим.

Письма присылайте по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику «О наболевшем»
Электронные письма ждем на адрес: post@pc-games.ru

**Здравствуйте, дорогая редакция Правильного.
Я ваш постоянный читатель, поскольку мало журналов, которые делают обзоры на вашем уровне. Но в рубрике, которую я всегда просматриваю с особым вниманием (это – «Онлайн»), раз за разом не нахожу милой моему сердцу игры Perfect World. Вы пишете про World of Warcraft, Lineage 2, но игнорируете не менее интересные онлайн-игры. А ведь я не один такой! Многие играют в Perfect World. Так почему же фанаты WoW могут, читая ваш журнал, узнавать что-то новое, а фанаты PW нет? Обидно!**

С уважением, Зайцев Алексей

Справедливое замечание. «РС ИГРЫ» – российский журнал, и должен стараться рассказывать обо всех MMO, популярных в нашей стране. И не важно, что западная пресса к онлайновым ролевкам Made in Korea и браузеркам относится не без снобизма, предпочитая им более дорогие и раскрученные проекты. Редакция недавно обсуждала этот вопрос на планерке и решила больше писать о «народных играх». Раздел «Онлайн» предстанет в новом виде уже в следующем номере.

Здравствуйте, уважаемая редакция «РС ИГР». Пишу я вам с наболевшим вопросом: почему игра Crime Life: Gang Wars такая непопулярная? Она же сделана хорошо! Отличный саундтрек, классная атмосфера, погружающая вас в жизнь уличного бандита, намного больше, нежели GTA: San Andreas. Неплохая графика (для 2005 года, хотя и сейчас смущают лишь кривые лица людей). Вам в редакции Crime Life, может, не нравится, потому что там саундтрек целиком и полностью состоит из рэпа? Но игра-то отличная!

С уважением, Slavius

Знаете, Slavius, у каждого из нас есть любимая дрянная игра. Ее обожаешь, несмотря ни на что. И пусть друзья твердят: «Она ужасна, брось ее, найдешь себе лучше». Ан нет, сердцу не прикажешь. Мне, например, до жути понравилась Alpha Protocol. Умом я понимаю, что эта RPG крайне далека от совершенства, но ничего не могу с собой поделать – переигрываю в третий раз. Или, скажем, серия Tomb Raider. Я поддерживал Лару Крофт, даже когда, казалось, от нее отвернулись буквально все. В Angel of Darkness играл, закусив губу, и приговаривал: «Терпи, солдат!» На самом деле, саундтрек – это лучшее, что есть в Crime Life: Gang Wars. D12 вместе с Эминемом славно потрудились. А вот все остальное… Мягко говоря, на любителя. Впрочем, если спустя пять лет после релиза кто-то еще коротает досуг за Crime Life, значит, игра была выпущена не зря.

Здравствуй, Правильный. Пишу тебе, чтобы поделиться негодованием. Читая августовский выпуск, заглянул в рубрику «Гид покупателя». Посмотрел раздел MMORPG и ужаснулся. Неужели вы считаете, что «Аллоды Онлайн», изуродованные последними патчами, могут составить конкуренцию World of Warcraft и The Lord of the Rings Online? Да, до Нового Года игра была вполне конкурентоспособна, но после патча 0.07 начались проблемы. Результат политики «Сдираем деньги со всего что можно» налицо – загруженность серверов редко превышает 35%, а надежда русского игростроя превратилась в нечто очень непривлекательное. До недавнего времени «Аллоды» еще сохраняли товарный вид на Западе, но и там несколько недель назад вышел патч с Осколком Гипата, принесший в игру все «наработки» предыдущих версий. Мне довольно затруднительно вкладывать в игру по 500-600 рублей в месяц для того, чтобы просто НОРМАЛЬНО играть. WoW за те же деньги предоставляет полный набор услуг, а «Аллоды» – лезущих из всех щелей багов, невыполнимых, зубодробительных квестов, неубиваемых мобов, «мега-отцов-донаторов», в одиночку выносящих гильдию «бесплатников», и зверское принуждение к вливанию в игру денег. Мне, знакомому со многими MMO, искренне обидно за игру, которая, на мой взгляд, могла бы составить конкуренцию мастодонтам жанра, но была загублена в корне неверной политикой.

С уважением, Александр К.

Такие письма следует публиковать в рубрике «Без комментариев». Однако у нас такой нет. Да и не могу промолчать. На мой взгляд, отношения между разработчиками MMO и геймерами – это почти брак. Вы ведь так много времени проводите вместе, столько знаете друг о друге. А любой психолог скажет: если в семье пропадает доверие, это очень тревожный сигнал, и надо немедленно что-то менять в отношениях. Поначалу, может, один из партнеров и простит другому выходку-другую, но рано или поздно выскажет все: «Ты меня используешь! Тебе не я нужен, а только мои деньги! Раз ты меня не любишь, я ухожу».
Надеюсь, в семье «Аллодов Онлайн» сумеют уладить все разногласия. Все, кто нам пишут, сходятся во мнении: игра хорошая, но к геймерам относится потребительски. За компьютерами сидят не кошельки с ручками и глазками, а реальные люди – важно не забывать об этом.

Здравствуйте, уважаемая редакция «РС ИГР»! У меня вопрос, посвященный игре Heavy Rain. Выйдет ли она когда-нибудь на ПК или нет? Просто прочитал, что Nvidia опубликовала список игр, которые будут поддерживать PhysX, и в него попала Heavy Rain!

Даниль Нурмухаметов

Мы и сами бы с удовольствием поиграли бы в новую адвенчуру от создателей Fahrenheit. Но, увы, корпорация Sony всеми силами препятствует этому. Heavy Rain остается эксклюзивом для PlayStation 3, и вряд ли что изменится в ближайшее время. Студия Quantic Dream сейчас делает специальную версию игры, поддерживающую устройство Move, превращающее PS3 в продвинутое подобие Wii. О возможности портирования Heavy Rain на другие платформы ничего не слышно. А в список Nvidia игра попала по ошибке. По крайней мере, так нам сказали. Но надежда умирает последней.

Здравствуй, дорогая редакция и лично Иван Гусев. Надеюсь, у вас все хорошо. Я всегда читаю рубрику «О наболевшем», и вот что удивительно: иногда вы можете довольно резко ответить на какой-нибудь безобидный вопрос (это не обвинение, просто личное восприятие), а иногда вполне спокойно отвечаете на одно и то же по сотне раз. Вот, например, письмо прошлого номера, про то, как делать игры. Собственно, я поэтому и пишу. Такое ощущение, что люди (хотя, я думаю, мы с вами догадываемся о возрасте юных энтузиастов) представляют себе создание игры как веселое развлечение, где вам нужно приказывать гномикам и эльфам собирать убийцу Call of Duty. Я сам учусь на айтишника и примерно знаю, о чем говорю. Не в обиду будущим коллегам, но, по-моему, создание игр – довольно утомительное, рутинное занятие. Программистам довольно много приходится сидеть и вбивать одни и те же строчки, которые видел уже тысячи раз. Лучше еще раз подумать, выбирая профессию. Может, лучше в космонавты?

Денис

Рутина – беда любой профессии. Даже пилоты самолетов, наверное, часто скучают в полете. Потому как налетались уже до дури, и все время одно и то же: взлет, потом короткая приветственная речь, обращенная к пассажирам, автопилот, посадка. Играть весело, и, видимо, поэтому многие думают, будто разрабатывать игры тоже – удовольствие в чистом виде. Увы, Денис, прав: программисты колдуют над движком, художники в пятый раз перерисовывают колдуна, потому что предыдущие модели не понравились главе проекта, у парней, отвечающих за мультиплеер, глючит сетевой код. Проблем столько, что приходится забывать об обеде и выходных. Вдобавок нужно успеть в срок со сдачей игры, а это значит, накануне релиза студия войдет в кранч: работать сверхурочно будут все. Красные глаза, недель-

ная щетина на лицах, общее изнурение... Спросите любого разработчика, прошедшего через это, и он скажет: в такой момент думаешь только об одном: «Скорее бы все кончилось».
Однако свой кайф в профессии тоже есть. И платят неплохо. Некоторым даже больше, чем космонавтам.

Уважаемая редакция правильного журнала.
Купил августовский выпуск – для сыновей, близнецов тринадцати лет. Надеюсь, что через пару недель, без обложки и некоторых страниц, удастся почитать и самому.
Мы – давние ваши читатели. Но у меня, по мере знакомства через ваш журнал с новыми и новыми играми, назрел такой вопрос. Если называть вещи своими именами, без соплей и тумана, то большинство игровых жанров, а шутер так вообще в чистом виде – симуляторы убийцы. Плохо это или хорошо – другой вопрос. Но существует ли вообще в природе такая вещь, как симулятор, ну например, набора «Юный радиотехник»? Начать с того, как виртуально спаять простейший радиоприемник, а закончить процессором или спутниковой связью. Или, может, есть «Юный химик»? «Юный биолог»? Клонировать овечек можно и виртуально, достаточно смоделировать процессы, протекающие в живой клетке. Или поскрещивать мух-дрозофил, или вырастить гибрид огурца. Я сам по профессии инженер-строитель, и с удовольствием поиграл бы, например, в конструктор из виртуальных строительных конструкций, которые бы работали в полном соответствии с сопроматом и строительной теплотехникой. Или в симулятор стройплощадки – подобрать грузоподъемный механизм и отработать технологию монтажа, скажем, блоков египетских пирамид.
Или еще одно направление. У меня есть знакомый, который работает в службе эксплуатации информационных систем на компрессорной станции газопровода высокого давления. Программист – гений-самоучка. Так вот он на движке от «Контры» соорудил тренажер для персонала этой станции для отработки нештатных ситуаций. Представляете: садится за компы объединенная сетью дежурная смена, им задают пожар на нагнетателе, отказ противопомпажной автоматики или еще с пару десятков крайне неприятных ситуаций, и понеслось... CS-матч нервно курит в сторонке, если команда не работает как надо, происходит весьма живописный взрыв и пожар, а из неумех получаются обугленные тушки. Но, поиграв месяц-другой, ребята в реальной нештатной ситуации отработали на автомате. И что интересно – восьмилетний сын умельца тоже с удовольствием запускал-останавливал газоперекачивающие агрегаты и боролся с излишней вибрацией на подшипниках.
А ведь можно порулить и атомной электростанцией, покомандовать подводным ракетоносцем (виртуальный «Курск» утопить не в пример менее трагично, чем настоящий) или соорудить полимер какой-нибудь с заданными свойствами.
Одним словом, почему нет симуляторов науки, техники, производства? Нужен и симулятор доктора: больной, симптомы, вы его лечите. Хорошо лечите – выздоравливает, плохо – опять-таки, менее трагично, чем в реальной российской медицине.

С уважением Кочкин Алексей,
Нижегородская область, пос. Пильна

Спасибо за интересное письмо, Алексей. Вы правы, большинство игр построено на насилии. Так же, как и многие фильмы, и прочие произведения искусства. Так уж устроены люди: им интересны отображения проявлений агрессии, будь то «Крепкий орешек» или «Иван Грозный убивает своего сына». Мы ищем в играх то, чего не испытываем в повседневной жизни. Все кровавые шутеры и экшны нацелены на сильный пол. Мужчины не могут без подвигов, приключений и доминирования. Но в наше время общество стремится к сохранению равновесия, и свою «нетолерантность» приходится реализовывать через игры.
Нельзя сказать, что умных симуляторов, посвященных науке, нет вообще. Кое-какие игры выходят, и, как правило, они сделаны энтузиастами на бесплатном движке в свободное от основной работы время. Потому что подобные проекты – нишевые, то есть предназначены для небольшой аудитории. Ни один из них не сможет окупить большой бюджет. Да и продавать их тяжело. Как объяснить среднестатистическому потребителю, что отказ противопомпажной автоматики – это интересно? Куда проще нарисовать на обложке мускулистого мачо с трехметровым мечом и девицу в металлических трусах, назвать все это «Хроники Баладурама: Месть Неотмщенных», и пустить в продажу.

Здравствуй, Правильный и лично Иван Гусев.
Читаю вас журнал достаточно давно. Вы очень часто меняете состав. Реже – дизайн. И то, и то, с моей точки зрения, негативно сказывается на журнале. Как я знаю, вы, Иван, самый «старенький» в журнале. В том плане, что вы дольше всех работали на Правильный. Но все-таки перейдём к наболевшему. Думаю, если скажу, что ваш журнал на грани банкротства и скоро его придется закрыть, я никого не удивлю. Зачем платить 280 рублей, когда можно просто выйти в Интернет? Так почему бы вам (команде журнала «РС ИГРЫ») не создать свой сайт? Так же продолжать работать: писать рецензии, превьюшки, выкладывать новости и кучу интересной информации, ставить рекламу и зарабатывать денежки?

С уважением, JuzfunK

Вы верно подметили, JuzfunK: я самый «старенький» в Правильном. А потому, как долгожитель, помню: «РС ИГРЫ» пытались похоронить много раз. Каких только причин не придумывали злопыхатели: журнал не выдержал конкуренции, подкошен кризисом, пал в неравной борьбе с Интернетом... Но, как и раньше, мы собираемся на планерке и обсуждаем содержание будущих номеров. Собаки лают, караван идет.
Читатели платят деньги вовсе не за информацию (хотя и за нее тоже). Новости и обзоры можно найти где угодно. Или можно почитать комментарии на форумах. Читатели платят за позицию редакции. Им с нами хорошо и комфортно. Наши мнения совпадают по многим вопросам. Мы почти друзья, хотя и не знакомы лично. До тех пор, пока Правильный будет правильным, журнал не перестанут покупать. Всем интернетам назло.
Что касается сайта... Хм-м, всему свое время.

Здравствуйте, редакция Правильного журнала и привет Иван Гусев! Случилось непоправимое. Может, для вас это и не новость, но просочился ваш журнал в великую сеть. На одном из торрент-трекеров я копался во всяком хламе и набрел на ваш журнал... Сначала подумал: «НЕ МОЖЕТ БЫТЬ». Скачал из любопытства файл и обнаружил, что это и вправду ваш журнал. Вот и подумал, не написать ли вам об этом. Может, эта новость, которую я вам доставил, поможет вам в изобличении воришек. Задаю символический вопрос: «Что будете делать?»
И вот еще что: звоните в Blizzard и умоляйте их сделать Warcraft 4!

[GariK] aka DzigiT

Звонили в Blizzard. Там сказали, что делать Warcraft 4 нет смысла – игра еще до релиза окажется на торрент-трекерах и будет скачана 10 миллионов раз. Очень сочувствовали нам: в Калифорнии уже в курсе, что «РС ИГРЫ» начали сканировать и выкладывать в сети. Чтобы как-то подсластить пилюлю, попросили продлить им подписку еще на год.
Что мы будем делать с воришками? Насколько мне известно, главный редактор обратился к проверенной бабке-ведунье. Та наслала порчу на торрент-трекеры, где выкладывают Правильный. Все, кто нелегально скачает наш журнал, не будут знать счастья в браке и всю жизнь промучаются с грибком на стопе левой ноги.

Здравствуйте, Иван Гусев и редакция «РС ИГР»!
Пишу вам, потому что взбрела ко мне в голову идея. А не ввести ли вам систему скидок и бонусов? Ну, например, запихнуть одноразовый код на диск (не на обложку, а внутрь). Собираем, к примеру, 10 кодов, активируем и вуаля, получаем долгожданную коробочку с какой-нибудь игрой. Очень надеюсь на то, что вы ответите на письмо, и еще лучше, чтобы ответ был положительный!
P.S. Чуть не забыл: добавьте уж наконец-то конкурсов!
С уважением, Никита Шульга

Обязательно подумаем над вашим предложением, Никита. Иногда, погрязнув в рутине, забываешь, как это здорово – удивлять дорогих читателей. Изобилия подарков не гарантируем, но сюрприз-другой обещаем прямо сейчас.

Большой вам хеллоу, редакция.
Недавно я задумался над будущим. Ну, знаете, бывает такое дело, подрастающее поколение думает о том, кем им работать после получения высшего образования. Я давно для себя выбрал – журналистика. И столкнулся с проблемой – куда идти после получения заветного диплома (хотя кто его знает, может, и не получу)? И нужен ли вообще этот самый диплом?
Возникает вопрос – какие требования существуют, чтобы попасть в заветную редакцию? Что лично вы посоветуете? Куда идти? Нужно ли высшее образование? Хватит ли одного лишь диплома? А может наоборот, необходимо лишь знание игр? А что, если я не смогу с ходу ответить, кто разработал, скажем, Mafia? Что если есть лишь талант писать статьи и диплом? Или диплома нет, а талант есть, но нет знания игр? В общем, здесь довольно много вариантов, и я перечислил лишь те, что пришли в мою большую голову. Ну и последнее сомнение, надеюсь, вы его развеете. А стоит ли оно того? Что если амбиции останутся амбициями, или же верблюды, что несут хурджины моих мечтаний, утонут в зыбучих песках реальности? Работа в редакции – каково это вообще? Может, быть редактором журнала отнюдь не работа-мечта?
Иван, а как лично вы попали в журнал?
Удачи. Спасибо. Не болейте. Слушайте мам, они хорошие.
Евгений Китляев

Без паники, Женя! Стать журналистом легче, чем выучиться на электрика. Поверьте мне – я пробовал.
Диплом редко бывает лишним. В вуз поступает вчерашний школьник, а заканчивает уже взрослый человек. Поэтому поучиться – совершенно не лишнее. Однако диплом – далеко не самое главное в журналистике. Я бы даже сказал, пустяк. Куда важнее, насколько вы в ладах с русским языком, умеете ли находить общий язык с самыми разными людьми, не ленитесь ли проверять факты. Плюс еще две тысячи факторов.
Если вы хотите работать в «РС ИГРАХ», но не знаете названия студии, разработавшей Mafia, это плохо. Надо разбираться в индустрии, о которой пишешь. Любого автора Правильного можно разбудить посреди ночи, и он ответит: Mafia создана чешской студией Illusion Softworks, ныне принадлежащей издательству Take-Two Interactive и сменившей вывеску на 2K Czech. Впрочем, пробелы в игровом образовании можно компенсировать – нужно учиться, учиться и еще раз учиться. Как только мы увидим, что вы, Женя, толковый парень, который гладко пишет (про «верблюдов, что несут хурджины моих мечтаний» придется забыть навсегда), разбирается в материале и не лишен чувства юмора, с радостью пригласим в редакцию. Авторы нужны всегда.
Лично я публикуюсь со школьных лет. Причем поначалу писал не об играх, а на злободневные темы. Однако «серьезной» журналистики мне было мало, хотелось писать и для души. Сначала писал разное на сайт DTF и в Computer Gaming World. А потом начался период «РС ИГР». Случайно встретился в первым редактором Правильного, и он вдруг сказал: «А почему бы тебе не писать для нас?!» С тех пор и пишу.

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

СПРАШИВАЕТ MISTER PRIME
Ребята, сколько всего в принципе дисков выходило от журнала «РС ИГРЫ»?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ
«РС ИГРЫ» практически всегда выходили с двумя дисками, хотя были разнообразные кратковременные аномалии. Если подсчитать, получится, что всего за шесть с лишним лет мы выпустили больше полутора сотен дисков.

СПРАШИВАЕТ DDAZ
Здравствуйте, вы в последнее время пишете, что делается три новых Call of Duty. Первая – это Call of Duty: Black Ops от Treyarch, вторая от Infinity Ward. А какая третья?
Еще вопрос по дискам. Вы так же и собираетесь выкладывать трейлеры к фильмам?
И, наконец, в последнем номере не было страницы с релизами и датами выхода игр. Всегда обращал на нее внимание. Будет ли она в следующих номерах?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ
Третья Call of Duty – приключенческий экшн от Sledgehammer Games (основателями которой являются бывшие директора Visceral Games, разработчика Dead Space).
Трейлеры к фильмам мы выкладывать не будем. Исключение – фильмы вроде «Принца Персии».
И последний вопрос. Мы решили оставить календарь релизов только на ближайший месяц. Почему? Потому что даты за пределами месяца меняются настолько легко и часто, что следить за ними особого смысла нет. Лучше читайте новости. Там на развороте про анонсы и переносы дат релизов вам обо всем расскажут.

СПРАШИВАЕТ JOHN_2013
Здравствуйте, можно как-нибудь будет покупать журнал с одним только видеодиском? Другие диски мне просто не нужны.

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ
К сожалению, такой возможности сейчас нет.

СПРАШИВАЕТ NIKSTORM
Здравствуйте. Прошел шутер Halo и никак не пойму, почему эту серию так любят в Америке. Пожалуйста, посвятите меня в эту тайну.

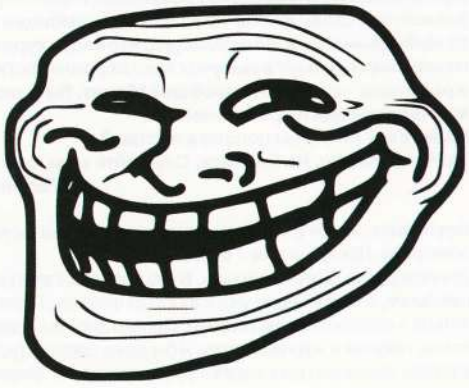
ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ
Хороший сюжет, умные противники, геймплей-«песочница» – вот основные достоинства серии. А еще эпическая рекламная кампания. Нам, ясное дело, этого не видно, а в Штатах от рекламы Halo никуда не спрячешься. ■

СОДЕРЖАНИЕ DVD

СМОТРИТЕ В ЭТОМ ВЫПУСКЕ ВИДЕОЖУРНАЛА LEVEL UP:

MAFIA 2
Игра, которую все ждали так долго, наконец увидела свет. Сиквел получился во многом противоречивым, однако умалять его достоинств ни в коем случае нельзя. Об особенностях игры, игровых моментах и личных ощущениях мы расскажем в нашем обзоре. Комментирует Mafia 2 и дает собственную субъективную оценку главный редактор видеожурнала «Level UP» Евгений Попов.

IDDQD
Пилотный выпуск новой ретро-программы, приготовленный специально для читателей журнала «РС ИГРЫ». Ведущие вспоминают былые годы и ностальгируют напропалую.



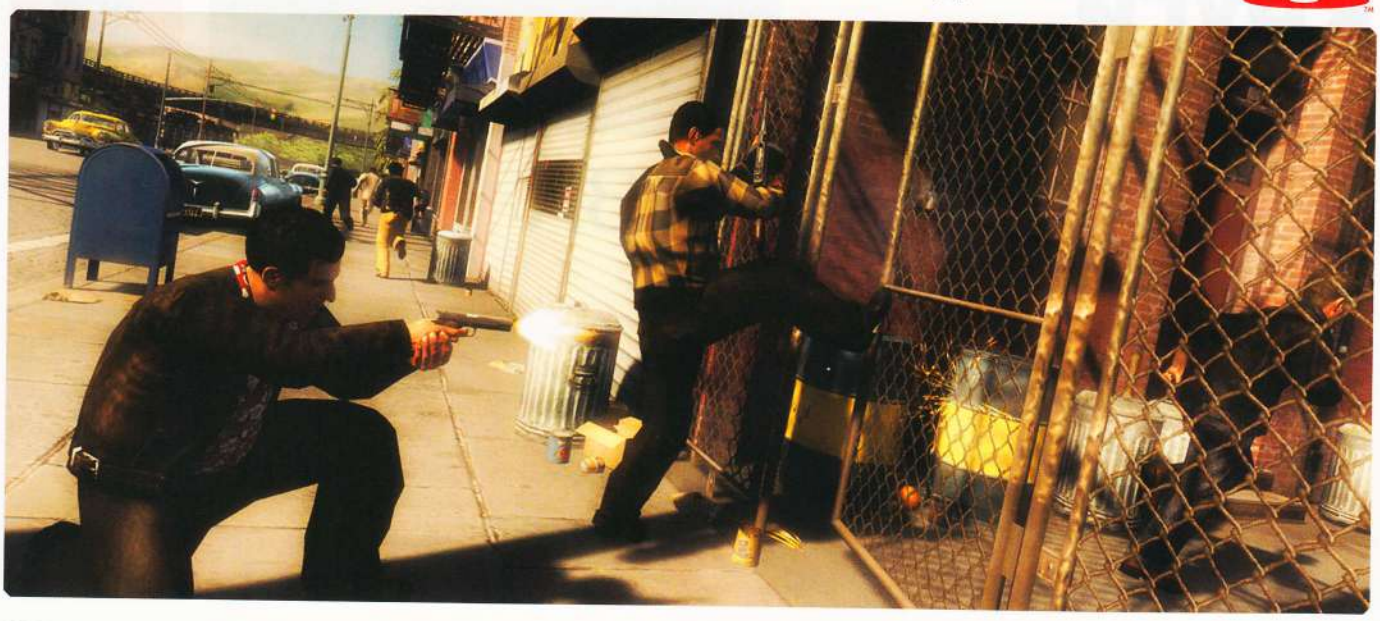
ПРОФИТРОЛЛИ
Новая дискуссионная программа. Андрей Михайлюк, бывший редактор журнала «Железо», спорит с Константином Говоруном о будущем физических носителей информации.

ЖЕЛЕЗО
Высокие частоты, запах горелого текстолита, – самое новое и интересное железо в нашей программе о высоких технологиях и о всем том, что смело можно назвать мечтой геймера.

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT
Потрясающий образ, воплощенный на экране Анджелиной Джоли, снова волнует сердца игроков всего мира. Мы делимся впечатлениями об игре вместе с Евгением Закировым.

ХУНТА
Самая спорная и обсуждаемая программа журнала «Level UP». Володя обращается к читателям, делится соображениями и рубит собственную правду-матку без купюр.

ТАКЖЕ НЕ ПРОПУСТИТЕ ПОЛЕЗНЫЕ ФАЙЛЫ НА PC-ДИСКЕ:



MAFIA 2
Демоверсия долгожданного продолжения гангстерской саги. Доступна одна сюжетная миссия, которая отсутствует в полной версии игры, так что ознакомиться с «демкой» рекомендуем и тем, кто уже купил «Мафию». Вам предлагается прогуляться по небольшому участку города Эмпайр-Бэй, покататься на роскошных автомобилях ушедшей эпохи и познакомиться с криминальной жизнью сицилийского иммигранта Вито Скалетты, весьма богатой на интересные события.

Release by NALSUR kosMOS

FIRESTORM OVER KAURAVA
Один из лучших модов для Dawn of War, который добавляет в игру более 200 новых моделей и текстур, изменяет геймплей и улучшает баланс, вводит классовое разделение юнитов и многое другое.

LETHAL STIGMA
Мультиплеерный ролевой мод, который предлагает игрокам погрузиться в знакомый мир Half-Life 2 и сразиться в четырех режимах игры, где для каждого из классов предусмотрены свои уникальные способности.

LOST PLANET 2 BENCHMARK
Бенчмарк с небольшим эпизодом из игры. Имеется два теста на производительность и два режима (DirectX 9 и 11) – можно прикинуть, насколько ваш компьютер готов к этой игре.

COMODO TIME MACHINE 2.8.155286.178
Мощная программа для отката системы, которая позволяет вернуть последнее рабочее состояние. Создается полная копия ОС с сохранением всех системных файлов и других данных.

MOUNT AND BLADE WARBAND V1.127 RU
Добавлен новый режим «Дуэль», улучшены алгоритмы действия искусственного интеллекта, изменена точность луков, внесен ряд важных исправлений в геймплей.

КРУГИ НА ПОЛЯХ

С СЕРГЕЕМ ДУМАКОВЫМ

ДОЗА

Несмотря на то что любой мало-мальски просвещенный человек подтвердит вам, что электронные игры сегодня являются неотъемлемой частью культурного ландшафта и оказывают ничуть не меньшее воздействие на интеллект, чем живопись, литература и кинематограф, есть одна довольно интересная деталь, которая роднит эту новую среду с куда как менее приятными вещами – наркотиками и алкоголем. Все мы знакомы с этой дегтярной добавкой в игровом медовом десерте: имя ей – зависимость.

Термин «игровая зависимость» появился давно, задолго до первых игровых автоматов. Его и сейчас корректно употреблять по отношению к тем, кто злоупотребляет азартными, а не компьютерными играми: покером, рулеткой, банальными «наперстками». С древних пор известны люди, оставшиеся без жилья и денег, – только лишь из-за чрезмерной любви к игре. Карточные долги заставляли стреляться (или, в случае дефицита совести и чести, закладывать собственных жен), на двойное зеро ставились часы, мгновением ранее поспешно сорванные с руки: под влиянием момента человек внезапно, безо всякой причины терял способность здраво мыслить и принимать взвешенные, обдуманные решения. Измученный мозг отрицал логику в надежде не на денежный выигрыш, а на возможность чуда – если плохие вещи случаются столь часто, весьма велика вероятность, что хоть раз может случиться и что-то хорошее. Говорят, те, кому повезло выиграть крупную сумму в заведениях без окон и указателей времени, испытывают наслаждение и эйфорию, сравниться с которыми не может никакое другое переживание.

Казалось бы, причем тут Doom и «Тетрис»? Среднестатистический любитель шутеров на деньги не играет, на базар домашнюю утварь не тащит и вообще ведет себя крайне рассудительно – в те, разумеется, часы, когда не водит прицелом по монитору. И все же зависимостью он страдает ничуть не меньшей, чем любитель каннабиса или завсегдатай салона игровых автоматов. Просто зависимость эта иного рода – с теми же, впрочем, физиологическими проявлениями и потребностями: я лично знаю взрослого, адекватного человека с хорошей должностью, который клянется, что если в течение получаса у него под рукой не будет какого-нибудь устройства с кнопками, он сойдет с ума.

Граница между увлеченностью и болезненной зависимостью проведена очень четко: когда человек делает что-то не ради удовольствия, а потому, что в противном случае будет испытывать психологические и физические страдания, речь определенно идет о зависимости. Сам процесс в таком случае уже не приносит привычного наслаждения – человек пьет с похмелья не потому, что хочет пить, а потому что чувствует: если он не выпьет, то умрет. По той же причине миллионы игроков гостят в онлайновых вселенных по вечерам, игнорируя все другие дела и заботы. Они лягут спать глубокой ночью или под утро, в злобе на себя и окружающий мир: где-то глубоко внутри все эти люди сознают, что только что абсолютно бездарно провели очередные несколько часов – и завтра вечером сделают то же самое, смирившись с неизбежной платой за эфемерное счастье (измученные красные глаза, плохое самочувствие и полное отсутствие жизненного тонуса). Разумеется, эти случаи – крайняя, запущенная степень зависимости от компьютерных игр, но спросите себя: для чего у вас дома стоит этот ящик с монитором? Если разложить в процентном соотношении ваши игровые сессии и все остальное, что вы делаете сидя за клавиатурой, каков будет результат? Если у вас на рабочем столе останется лишь два запускаемых ярлыка – «Всемирная электронная энциклопедия» и Crysis 3, какой из них вы будете запускать чаще?

Не буду лукавить и утверждать, что все вышесказанное лишь частность. Все люди, регулярно играющие в компьютерные игры (ключевое слово – регулярно), в той или иной степени страдают от этой странной и мало еще изученной зависимости, чему есть простое и рациональное объяснение. Эвард Кастранова в своей книге «Бегство в виртуальные миры» объясняет, что человеческий мозг, структура древняя и до сих пор до конца не познанная, не чувствует разницы между видимым изображением и реальностью. То есть когда мы видим тигра на экране телевизора, для нашего сознания это не набор цветных пятен, не анимированная картинка, а настоящий тигр. Формировавшийся в условиях отсутствия фотографии, кино и телевидения мозг изо всех сил посылает сигналы: внимание, опасность, берегись – и в организме происходят процессы, которые происходили бы, столкнись вы у себя дома с живым тигром. Более молодая часть мозга, способная отличить подделку от настоящего рычащего зверя, включается лишь тогда, когда экран погаснет. «Это был всего лишь фильм», – убеждает себя она. Но в момент просмотра ничего подобного не происходит – именно поэтому мы все так любим криминальные боевики и эротику, в них – все то, от чего грубая человеческая натура прется со времен Люси и ее потомков.

Игры же воздействуют на мозг еще сильнее: в них человек выступает не только в роли зрителя, но еще и способен непосредственно участвовать в происходящем. И, так уж устроены современные игры, мозгу это происходящее нравится. Ему не хочется покидать эти комфортные миры – где божественную репутацию можно заслужить

за пару минут, где демонов ада можно самолично пустить на шашлык, где встретить девушку с четвертым размером груди не сложнее, чем сорвать одуванчик. Но – внимание! Главная проблема в том, что эти миры не созданы по образу и подобию нашего, реального – у кого возникло бы желание играть в симулятор жирного беспомощного ботаника, или проходить квест «Отбери бутылку у пьяного отца», или терпеть хамство работников ДПС, остановивших твое такси в игре «Водила-3: жизнь у Курского вокзала»? Разумеется, ни у кого. Так что прекрасно понимающие это разработчики создают идеальные вселенные-вельды, где каждый шаг приносит радость и удовольствие, где каждый твой поступок вознаграждается похвалой или вполне осязаемым призом, где ты всегда в центре внимания – всесильный, всемогущий, всегда правый.

И вновь – внимание: в этот момент игра теряет основное свое назначение, она перестает обучать. Ты не научишься ничему новому, в очередной раз запуская Call of Duty: Modern Warfare 2, – в лучшем случае ты научишься лучше играть в Call of Duty: Modern Warfare 2. Но отказаться от нее ты не в состоянии: там веселее, там проще, там не надо думать (да-да, отбрось иллюзии), там все свои, и, убив очередного [RUS]JIbICbI/I_4epen, ты в очередной раз покажешь всем, кто тут главный. Но важнее всего то, что твой мозг считает, что все это взаправду. Всаживая пулю в лысый череп, ты испытываешь те же ощущения, которые испытал бы, выстрелив из настоящего оружия. Пресловутое веселье – фан – вызвано лишь внезапным осознанием собственной безнаказанности. В голову, в ногу, гранатой, ножом в спину: примитивный, старый как мир способ выяснить отношения... и забыть о том, что на самом деле все гораздо сложнее и противоречивей. Вконец запутавшийся мозг, для которого происходящее и по ту, и по эту сторону монитора одинаково реально, все с большей неохотой будет отпускать тебя из искусственных миров. Ему, следующему первобытному инстинкту самосохранения, сложно смириться с тем, что нужно жить где-то еще – там, где нужно зарабатывать деньги скучным монотонным трудом, изнемогать от голода и болезней, посещать туалет, суды и налоговую полицию. Одновременно с этим человек испытывает мощнейшее нервное истощение, поскольку не рассчитан на пограничные переживания и экстремальные ощущения, которые приходится (по-настоящему, помните?) испытывать в игре. Таким образом, рано или поздно сложится ситуация, когда человек пойдет на нездоровую сделку: поиграть еще, вопреки всему остальному. Человеческая натура такова, что плохое забывается почти моментально, а хорошее хранится в памяти годами – и пребывание в компьютерной игре увлеченным человеком несомненно будет восприниматься как хорошее, приятное времяпрепровождение. Если словосочетание «компьютерная игра», к слову, заменить на название какого-нибудь психотропного препарата, то у нас получится классическая клиническая картина наркомании.

Не стоит недооценивать значимость компьютерных игр и вред от чрезмерного увлечения ими. Кто-то может сказать, что увлеченный читатель тоже путешествует в выдуманных мирах, тоже делает это постоянно – но ведь никому в голову не придет упрекать его в болезненной зависимости? Здесь уместно напомнить, что книга – это цельное произведение, от начала и до конца спланированное и исполненное автором. Читатель – лишь наблюдатель, лицо за стеклом, ему интересно – но он не чувствует себя жителем печатных миров. Он не может повлиять на авторский вымысел, как не может и абсолютно, стопроцентно раствориться в нем: при чтении книги мы практически не используем визуальные возможности нашего мозга, настоящим двигателем тут является воображение. Мозг считает реальным лишь то, что видит. То, что он воображает, никогда не введет его в замешательство. Аналогично обстоит дело и со всеми прочими видами искусств – они вторичны по отношению к потребителю, они однозначны и конечны. Можно тысячу раз перечитывать книгу и пересматривать спектакль, от этого их содержание не изменится. В любом, самом примитивном шутере игрок принимает десятки решений ежеминутно – и каждое новое прохождение будет отличаться от предыдущего. Это отличие компьютерной игры от других видов современного масскульта явно недооценено, учитывая то, с какой скоростью развивается индустрия развлечений. Игру уже сейчас с трудом можно отличить от реальности. В скором будущем, благодаря мощным процессорам, огромным мониторам, 3D и другим технологиям, ее нельзя будет отличить от реальности вовсе. Готовы ли мы к этому?

Не буду говорить за всех. Скажу за себя. Дело в том, что я пишу все это лишь потому, что мне нужно заработать определенное количество денег на еду и счета за электричество, канализацию, воду и Интернет – особенно за Интернет, потому что если его отключат, я не смогу сыграть в Battlefield: Bad Company 2, а если я не смогу сыграть в Battlefield: Bad Company 2 (сегодня, завтра, каждый божий день в течение ближайших двадцати или тридцати лет), я, знаете ли, могу выйти из себя. Могу взбеситься и сделать что-нибудь плохое, так что для всех будет лучше, если в конце месяца у меня будут деньги, чтобы оплатить электричество и Интернет. Не скажу за всех – скажу за себя: думаю, я прекрасно подготовлен к будущему. Наверное, даже больше, чем мне бы того хотелось. ■

** Мнение автора может не совпадать с мнением редакции.*

ИНТЕНСИВНАЯ ТЕРАПИЯ

С ДМИТРИЕМ РУБАНОВЫМ

БЕЗ ВИНЫ ВИНОВАТЫЕ

Адски жаркое и буквально вот-вот ушедшее лето, кажется, основательно поплавило мозги не только жителям центральной части России, но и всей разумной Европе. Кто бы несколько лет назад мог предположить, что западные критики будут яростно разносить вторую Mafia в пух и прах, а сиквел StarCraft получит отборных звездюлей от разочарованных покупателей? Ответ можно уместить в одном грубом, но точном слове: зажрались.

Последнее время игровая индустрия распухла до такой степени, что хиты начали выходить по несколько раз в месяц, причем, практически круглый год. Особо дотошные жители планеты Земля даже принялись разделять хорошие и классные проекты на, простите за тавтологию, «хорошие» и «плохие». Продолжениям «Мафии» и StarCraft не посчастливилось угодить в список как раз вот таких «хороших плохих» игрушек.

Первым на Mafia 2 ополчился Eurogamer – один из самых влиятельных западных игровых сайтов. Редакция под фразу «Жизнь головореза ничтожна, а Mafia 2 еще хуже» отвесила игре смехотворные четыре балла из десяти. Даже Just Cause 2 и Splinter Cell: Conviction получили в два раза больше. Затем с чуть менее позорными шестерками и семерками подтянулись остальные вроде как уважаемые критики из Edge, VideoGamer и IGN. И все это под вой толпы и пары десятков обозревателей-оппозиционеров, которым игра в целом очень понравилась. В отечественной прессе, кстати, ситуация на удивление ровная: «Мафия» в среднем по палате собирает скорее позитивные отзывы.

Со StarCraft 2 случилась обратная история. Цитаты из обзоров с «девятками» и «десятками» можно зачитывать, пока не отвалится челюсть. Меньше восьми баллов поставили довольно жалкого вида зарубежный ресурс GameShark, да один российский игровой сайт из двух букв. А вот фанаты рвут, мечут и осыпают Blizzard проклятиями. Здесь не то, там не так и вообще хотели совсем другого.

НЕ ТА ИГРА

За что же так огребла «Мафия»? А всего-то за то, что оказалась слишком похожа на тот самый легендарный бандитский боевик с драматичным финалом 2002 года выпуска. 2K Czech не стали делать клон GTA, не стали превращать Эмпайр-Бэй в «песочницу», не стали привинчивать к надежному игровому механизму лишние современные детали. Разработчики сделали то, что у них получается лучше всего: сюжетный и старомодно линейный экшн в мастерски воссозданных декорациях мегаполиса середины прошлого века.

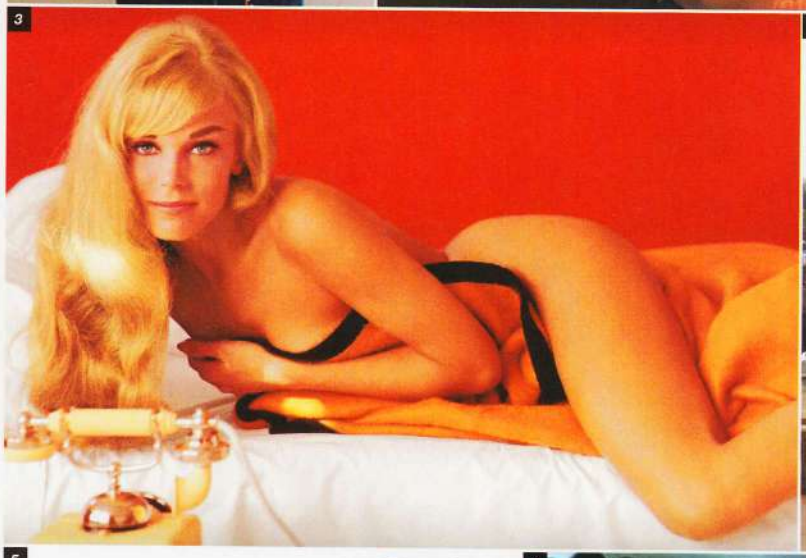
В Mafia 2, по большей части, вошли фишки, не реализованные в оригинале. Товарно-денежные отношения, забегаловки, возможность переодеться и поставить авто в гараж, телефонные будки – намеки на все это счастье были еще в The City of Lost Heaven. Данью моде можно назвать только регенерацию здоровья и систему укрытий, но без этого сейчас миллионным тиражом не продаться.

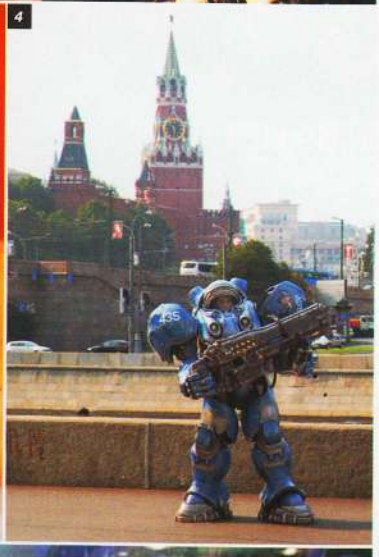
Да, за восемь лет, которые прошли с релиза оригинальной Mafia, многое изменилось. Сейчас экшны с машинками и пушками в большом городе так делать не модно. Но это же не означает, что Mafia 2 безнадежно плоха? Это именно та игра, которую мы ждали, но, увы, совсем не та игра, которая многим нужна. Эмпайр-Бэй не особо подходит для увеселения школьников и войнушки с полицией. Зато с воссозданием духа гангстерских фильмом с Аль Пачино и Де Ниро справляется лучше любого Либерти-Сити. Как только это понимаешь, 90 процентов претензий к продолжению «Мафии» отпадают сами собой.

НЕ ТЕ ИГРОКИ

Проблемы StarCraft 2, опять же, связаны с затянувшимся циклом разработки. С 1998 года одна часть зарубежного фанатского сообщества выросла и забыла про компьютерные игрушки, другая эволюционировала в нынешнюю геймерскую элиту – с топовыми компьютерами и аккуратными стопками журнала Edge в шкафу. При этом появилось огромное количество новых игроков, для которых первый StarCraft и «Тетрис» примерно из одной доисторической эпохи.

Blizzard попыталась угодить и одним, и другим, и третьим. Сделала она это в своем фирменном стиле – очень профессионально и качественно. Старики получили старую добрую игровую механику, идентичный дизайн юнитов, зданий, карт и, само собой, хорошо знакомый мультиплеер. Подзабыв-





1 *Знакомьтесь, лицо и пузо Джона Тэти – человека, оценившего «Мафию 2» в четыре балла. Я не удивлен, если честно.*

2 *Надуманные нападки игроков на Wings of Liberty огорчают Джима Рейнора.*

3 *Критику второй части мафиозной саги не смягчила даже внушительная внутриигровая коллекция девочек «Плейбоя».*

4 *Любителям ругать StarCraft 2 не скрыться от мести спейсмаринов. Даже в Москве.*

5 *Криминальные авантюры первой «Мафии» в основном затевались ради денег, но финансовые потоки проходили мимо игрока. В сиквеле недочет исправили.*

6 *Жители Южной Кореи в восторге от StarCraft 2. Тактику игры за Терранов там, кажется, скоро будут преподавать в начальной школе.*

шим компьютерные игры подкинули прямое продолжение истории со знакомыми персонажами и безупречной постановкой. Ну а новичков отправили развлекаться с музыкальным автоматом, по последней моде прокачивать юнитов, выбирать задания и рассматривать эльфийку из World of Warcraft в кают-компании.

Все бы здорово, но народ неожиданно погнал волну. Элита начала жаловаться на дурацкие мотания по космическому кораблю в стиле Mass Effect. Те, кто специально ради StarCraft 2 побежали в магазины за ноутбуками, не оценили сюжет, даже толком не разобравшись, что Wings of Liberty – лишь первая глава трилогии. Случайным покупателям вроде бы все понравилось, но и они за компанию в унисон с остальными заворчали что-то невразумительное. Самое забавное, что ни интерактивный капитанский мостик, ни камерный сюжет ничуть не мешают получать огромное удовольствие от лучших миссий в RTS за последние несколько лет. Говорю же, зажрались. ■

** Мнение автора может не совпадать с мнением редакции.*

Автор:
Эдди Коркоран

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

«МОР. УТОПИЯ»

ЛЕКАРСТВА НЕТ

Ненавижу клише, но... такую игру могли сделать только русские. Это фильм ужасов, в котором нет ни монстров, ни хичкоковских драматических эффектов, это произведение искусства, которое плюет в лицо наблюдателю, это компьютерная игра, в которую невозможно играть. «Мор. Утопия» даже названием своим пытается обмануть: кому-то в этих двух словах почудятся метафоры сцены и смерти, а кто-то вспомнит британца Томаса Мора и его легендарный труд с сами понимаете каким названием. Николай Дыбовский, идейный вдохновитель «Утопии», в одном из интервью утверждал, что его игра – это в первую очередь эксперимент, направленное воздействие на сознание игрока с целью вызвать определенные эмоции. «...Это [«Мор. Утопия»] – несовершенный гомункул, один из первых прямоходящих-говорящих. Он искусственный, все время выскакивает, что он собран из кусков, как монстр Франкенштейна. От него прямо-таки веет лабораторией, он тяжел и негармоничен. Не говоря уже о том, что технологически несовременен... Но он интересен! Он работает!» Что тут можно сказать? Конечно, работает. О, да. Еще как. Как совершенно справедливо заметил один из критиков, «[после продолжительного общения с «Утопией] возникает желание выйти на свежий воздух, улыбнуться Солнцу, пробежаться по травке и поблагодарить Бога за то, что эта игра никогда не переступит через экран монитора».

СТРАННЫЕ ПРАЗДНИКИ

В 1983 году другой русский, Александр Митта, снял потрясающий фильм с Андреем Мироновым и Татьяной Аксютой в главных ролях – «Сказка странствий» (обязательно посмотрите, если еще не). Не знаю, планировалось ли это изначально, но оба этих произведения – игра и фильм – неразрывно, во всяком случае, для меня, связаны общей темой обреченного, замкнутого мира и людей, вынужденных в этом мире искать пути к спасению. И «Сказка», и «Мор» рассказывают о «выдернутых из пространства» местах, где бал правит чума – в фильме Митты самая обыкновенная (хоть и принявшая для общения с главными героями обличье до смерти жуткой ведьмы), в «Утопии» – Песчаная язва, напасть куда как более страшная и опасная. И «Сказка», и «Мор» в аллегорической форме рассказывают о человеческой натуре такое, о чем говорить не принято вовсе: странное людское представление о сострадании и морали, врожденная природа насилия, примитивные принципы построения социума (работающие и по сей день)... Мороз по коже от общения с творениями Митты и Дыбовского любому мыслящему человеку обеспечен. Но у «Утопии» есть одно важно отличие: она интерактивна и не ложится ни

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Buka Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ice-Pick Lodge
- **ДАТА ВЫХОДА:** 9 июня 2005
- **СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА В ПРЕССЕ:** 8,0/10

в какие жанровые рамки вообще. Значит, ко всем прочим неприятным ощущениям у среднестатистического игрока добавляется еще одно: он не знает, чего ожидать от этой игры в каждую следующую секунду.

Сюжет, как и сама концепция «Мора», невероятно сложен и запутан – если в самых общих чертах, то целью этого не то квеста, не то экшна является попытка выяснить, что общего у трех незнакомых людей (один из которых гадает по внутренностям животных), заброшенного степного городка и смертельной заразной болезни. Другой целью, более простой, но ничуть не менее важной, поставлено банальное выживание. Игрок может погибнуть уже спустя несколько минут после начала «Мора», причем он даже не поймет, почему так случилось! Все из-за холодной, отстраненной, кафкианской манеры повествования: игра при каждом удобном случае лишний раз подчеркивает абсурдность, нереальность происходящего, она с удовольствием ставит играющего в неловкое положение, пугает его неизвестностью и, кажется, получает от всего происходящего какое-то извращенное удовольствие. В определенный момент вообще начинает казаться, что мы участвуем в масштабной театральной постановке – но разве Шекспир не говорил что-то насчет людей и актеров? Намеки намеками (и при всем размахе постановки нельзя не отметить ее уютную камерность), но люди здесь живые. Да, сэр, могу вам в этом поклясться: более живых людей в мире электронных развлечений стоит поискать – несмотря на всю убогость графической составляющей. И от того вдвойне больнее, когда один из этих людей пытается вас убить.

ЗДЕСЬ ВАМ НЕ РАДЫ

Мир «Утопии», при всей своей искусственности, при всей своей завершенности, к игроку абсолютно враждебен. Правдоподобнее эмуляции реальных человеческих взаимоотношений, наверное, в цифровом виде сегодня не существует: да, основной задачей разработчики открытым текстом называют изучение мира игры и правил, согласно которым он функционирует, – но господи, с каким же трудом это дается! Стандартные приемы тут не проходят, драться и воевать бессмысленно, дневников с заметками «для чайников» тоже нет – мир есть, правила есть, делай с этим что хочешь. Попытка измученного мозга перенести в игру собственный социальный опыт также обречена на провал: не всякий мир живет так, как живешь ты. В сюрреалистической реальности «Утопии» существуют вещи, которые не должны существовать в мире нашем, и происходят вещи, которые в нашем мире никогда не должны происходить. Но они происходят, и на них нужно как-то реагировать: вот ты только что бродил по полумертвым улочкам, населенным не по возрасту смышлеными и серьезными детьми, – а сейчас убегаешь в темноту от странных существ с круглыми головами. Вдалеке высится невозможная лестница в небо, а за спиной шелестит бескрайняя степь, которая видела многое, и многое увидит, и поглотит тебя вместе с этим городом, его потусторонними обитателями и этой проклятой Песчаной язвой. Ты можешь трижды войти в эту реку, увидеть происходящее глазами трех совершенно разных людей – но выйти отсюда у тебя не получиться. В отличие от большинства других компьютерных игр, здесь тебе придется остаться навсегда.

ВЫМЫСЕЛ

Третьим персонажем можно попробовать сыграть, лишь окончив игру одним из первых двух. Звучит издевательски, но, на самом деле, вполне логично: тот редкий счастливец, который способен выдержать «Мор» до конца, продраться сквозь его путаные диалоги и квесты, выжить в его недружелюбных кишках, не сможет довольствоваться ответами, которые, в конце концов, дает игра (вкратце: никаких ответов). Путь Самозванки ведет к чуть более ясным объяснениям, но лишь для того, чтобы окончательно дать понять: важен не рассказчик, важна история. На самом деле заставить вменяемого человека проходить одну и ту же компьютерную игру более одного раза может лишь удивительная, захватывающая, не отпускающая история – как было с вымышленными мирами во все времена. История «Мора» – иногда чуть более страшная, иногда чуть менее (но всегда страшная, что бы не говорили разработчики; наверняка они сделают круглые от удивления глаза, если узнают, в какой именно рубрике ведется рассказ об их творении) – не отпускает ни на секунду, и это главное. Сцена или нет, художественная шутка или колючая реальность... не отпускает, и все тут. И уже не имеет значения, какое у игры лицо и каким именно способом она держит тебя за шкирку: остается лишь смотреть. Если получится – до конца. Если же нет... значит, ты проиграл. Значит, Песчаная язва добралась и до тебя. ■

СТРАШНО ИНТЕРЕСНО

1. Изначально игра должна была стать двухмерным симулятором доктора в зараженном городе.
2. Николай Дыбовский признается, что одним из источников вдохновения во время создания «Мора. Утопии» был японский симулятор свиданий True Love.
3. На западе игра вышла в июле две тысячи шестого – более чем год спустя после российского релиза.
4. «Мор. Утопия» заканчивается через двенадцать игровых дней (двадцать четыре часа реального времени), вне зависимости от того, чем все это время занимался протагонист.
5. Если в игре удастся поймать живую крысу, ее можно отнести в Специальное Место и принять участие в крысиных бегах.

РЕЗЮМЕ

Насколько страшно: игровой аналог знаменитой сцены с глазом из «Андалусского пса».
Почему страшно: враждебно, неуютно, непонятно.
Для кого страшно: для тех, кто привык полагаться на антибиотики.

АНОНС

РС ИГРЫ #11'2010

НОЯБРЬСКИЙ НОМЕР «РС ИГР» В ПРОДАЖЕ С 21 ОКТЯБРЯ

DEAD RISING 2

Творческое уничтожение зомби при помощи водяного пистолета. Впервые на персональных компьютерах.

А также:
- Need for Speed SHIFT 2
- Homefront
- Assassin's Creed: Brotherhood
- Darksiders
- F1 2010
- Sid Meier's Civilization 5
- Lara Croft and the Guardian of Light
- R.U.S.E.
- Мир танков
- Tom Clancy's H.A.W.X. 2
- Patrician 4
- Spellforce 2: Faith in Destiny

и многое-многое другое...

gameland.ru

Это предварительный анонс. Мы работаем над следующим номером. Обновленный и окончательный анонс «РС ИГР» публикуется примерно за неделю до начала продаж журнала по адресу www.gameland.ru/articles/magazines/pg/